SUPLEMENTO ESPECIAL REALIZADO POR LOS EXPERTOS DE HOBBY CONSOLAS

# PLAYSTATION 3

HOBBY CONSOLAS




## ¿CUÁNTO DINERO HAY QUE GASTARSE?

**LOS JUEGOS**

## ¿QUÉ OFRECE LA NUEVA GENERACIÓN?

**EL CINE**

## ¿ES TAN SUPERIOR EL BLU-RAY AL DVD?



**COMPARATIVA**

PS3 frente a Xbox 360 y Wii

# ¡PS3 A EXAMEN!

## ¡TODOS LOS JUEGOS DEL LANZAMIENTO ANALIZADOS!



Resistance Fall of Man



Virtua Tennis 3



Virtua Fighter 5



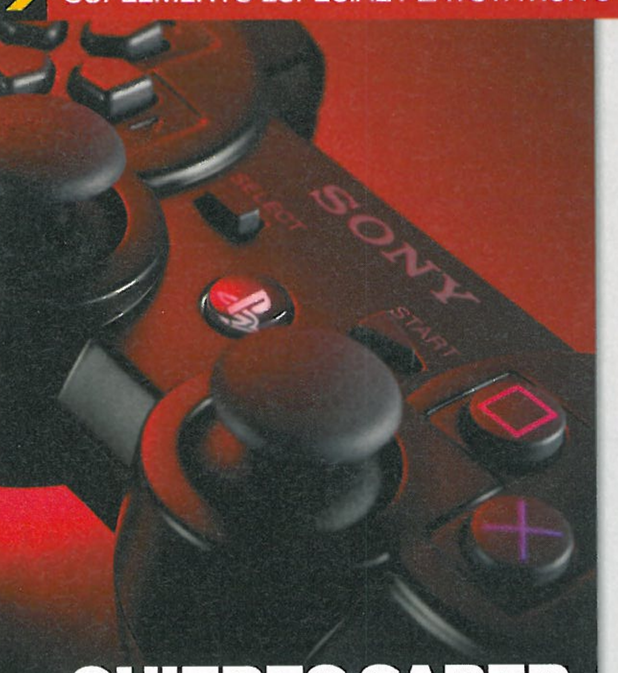
Formula One

...y además: MÚSICA, INTERNET, ACCESORIOS, INSTALACIÓN, LOS JUEGOS QUE VENDRÁN...



# SUMARIO

SUPLEMENTO ESPECIAL PLAYSTATION 3



## ¿QUIERES SABER TODO SOBRE PLAYSTATION 3?

Pues has acertado de lleno al hacerte con este especial. En Hobby Consolas hemos escrutado hasta el más mínimo detalle de la consola más esperada, describiendo con claridad todas sus funciones y analizando con rigor sus prestaciones. Solo aquí encontrarás lo necesario para que puedas tomar la decisión de hacerte con ella... o con alguna de sus rivales. Y por supuesto cuentas con los análisis más completos de sus primeros juegos. Después de leértelo todo, podrás decir bien alto que lo sabes todo sobre PlayStation 3.

## REPORTAJE
### PlayStation 3 a examen

En este extenso y completo reportaje describimos y analizamos todos los aspectos de la consola. Además, añadimos una comparación con las otras dos consolas de nueva generación -Xbox 360 y Wii- y una rigurosa conclusión final.




PÁGINA 4

## NOVEDADES
### Los primeros juegos

PÁGINA 23

Nada menos que 19 juegos analizamos y puntuamos en este apartado. Aquí podréis comprobar qué es lo que dan de sí estos primeros títulos y si suponen una innovación con respecto a juegos anteriores.






## PREESTRENO
### Los juegos futuros

Una adelanto con los grandes juegos que se están desarrollando actualmente para la consola.



PÁGINA 44

# LA CONSOLA

PlayStation 3 impresiona. La consola es grande (comparadla con su predecesora PlayStation 2) y, con cerca de 5 kgs, no cabe duda de que también es pesada. El tono negro, los botones táctiles y el satinado dejan claro que es una máquina a la última. Éstos son todos sus detalles.

## Las conexiones traseras incluyen:

- La toma de corriente.
- Salida AV Multi (para los típicos cables rojo, blanco y amarillo o bien cables para vídeo por componentes, que son de mayor calidad).
- Salida de audio óptico digital (muy útil para conectar la consola a un equipo de sonido 5.1).
- Conexión LAN para jugar en una red local.
- Salida HDMI, que da sonido e imagen en alta definición si usamos el cable adecuado.

## Las conexiones delanteras

Abajo a la izquierda hay 4 puertos USB, que sirven tanto para conectar los mandos como para cualquier dispositivo de memoria USB (los famosos "pendrives"). Un poco más arriba, descubrimos al abrir una tapa 3 puertos para tarjetas de memoria: uno para las Compact Flash, otro para SD y otro para Memory Stick PRO.

27,4 cm

9,8 cm




**LA CONSOLA ES MÁS GRANDE QUE PS2** y tiene un diseño más elegante. Las formas son más redondeadas y la carcasa tiene un efecto satinado que la hace más llamativa.

## La ranura de discos

Esta ranura "absorbe" los discos automáticamente, en vertical u horizontal. Debajo están los botones táctiles de expulsión de disco y encendido. Para usarlos, deslizamos el dedo sobre ellos.

## LAS 3 CONSOLAS: FORMA Y CONEXIONES

### PlayStation 3

**EN CUANTO A CONEXIONES** es la más completa de las tres consolas, si bien es verdad que pesa demasiado y su tamaño es considerable. Su elegante acabado satinado choca con su alta propensión a ensuciarse. Tiende a calentarse como 360, aunque es verdad que no llega a tanto. Cuando está en ejecución no hace apenas ruido, algo en lo que coincide con la silenciosa Wii.

**VALORACIÓN: MUY BUENA**

### Wii

**ES LA MÁS PEQUEÑA.** También absorbe los discos al acercarlos. Delante tiene un botón de encendido, otro para resetear y otro de expulsión. Tras su tapa hay una ranura para tarjetas SD y un botón de sincronización. Detrás, 2 ranuras USB, salida AV, enchufe y salida para sensor. Arriba, entradas para mandos de GameCube.

**VALORACIÓN: MUY BUENA**

### Xbox 360

**ES CASI TAN GRANDE** como PlayStation 3 y pesa un pelín menos por su alimentación externa. Es la única que usa bandeja. Por delante tiene botón de encendido, de sincronización, 2 puertos USB y 2 para Memory Cards. Detrás, otro USB, conexión LAN y salida AV. Su disco duro es extraíble, pero le falta una entrada de HDMI.

**VALORACIÓN: BUENA**

# LA COMPRA

**Ya habéis visto cómo es la consola. ¡Ahora toca hacerse con una! Esta es una guía con todo lo que necesitáis adquirir más algunos extras que pueden ser interesantes. Por supuesto, también podéis ver cuanta "pasta" os va a costar todo el invento.**



## El pack

Por **599, 99 €** os haréis con el único pack existente por ahora, que consta de lo siguiente:

- Una consola PlayStation 3 con disco duro de 60 GB (el modelo de 20 GB se distribuirá más adelante, en función de la demanda que haya).
- Un mando de control Sixaxis con cable de carga. Después os explicamos su funcionamiento.
- Una salida de audio-video tipo RCA (que da sonido en estéreo y video compuesto).
- Un cable de conexión eléctrica.
- Un cable Ethernet para conectarnos a Internet.
- ¡Y el manual de instrucciones, claro!



## Accesorios imprescindibles

De acuerdo, por fin tenéis la consola, pero necesitaréis algo más para sacarle verdadero partido. Al desembolso que habéis hecho con el pack básico, sumadle lo siguiente:

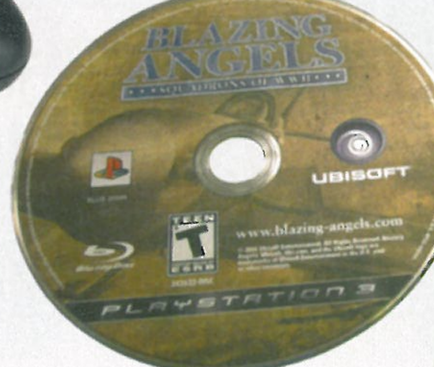


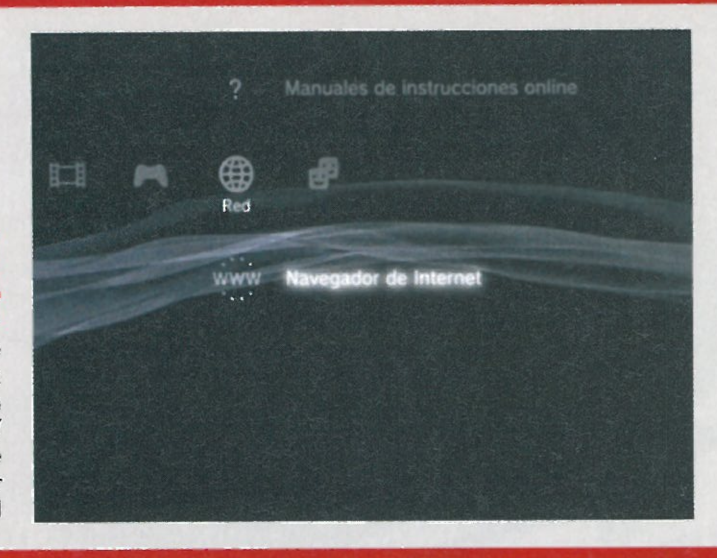
**CABLE HDMI: 25 €** Si tenéis una tele con alta definición tenéis que haceros con este cable (el que viene en el pack sólo da la definición normal), que da una resolución de hasta Full HD (1080p), la más alta existente hoy día. También transmite el sonido 5.1 que puede ofrecer la consola (el cable normal sólo transmite en estéreo).



**MANDO SIXAXIS: 49, 95 €** La consola viene con un solo mando de control, así que necesitaréis adquirir un Sixaxis extra para jugar con un amigo en una misma PlayStation 3. Podéis usar hasta 7 mandos por consola, así que echad cuentas...

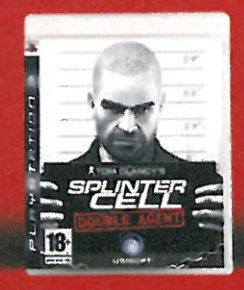
**JUEGO: DESDE 59, 95 €** A la espera de que aparezca un pack con juego, tendréis que haceros por un título por separado de entre los 30 que hay de salida si queréis jugar desde el principio.





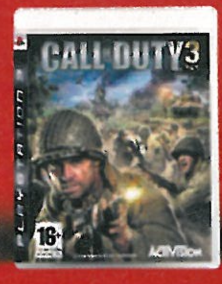

# La conexión a Internet

PS3 se conecta a internet a través de Wi-Fi, o sea que solo necesitas el Router y darte de alta en la compañía que elijas. Sony no cobra por el uso de la consola a través de Internet. Podemos jugar online gratis, así como navegar o visitar la tienda de PlayStation. Lo que costará dinero es la tarifa que cobre vuestro proveedor por tener Internet (Wanadoo, Jazztel, Telefónica, etc.)












## Los juegos

Los primeros títulos ya están a la venta junto con la consola. Los que han sido creados por Sony cuestan **60 €**, mientras que los programados por otras compañías están entre los **65** y los **70** euros. Los juegos que compremos a través de la tienda online PlayStation Store cuestan entre **3** y **10** euros.

# Otros accesorios

¡Las compras no tienen por qué terminar aquí! Hay otros aparatos que también son útiles para tareas concretas y que seguramente acabaréis comprando tarde o temprano. Mirad algunos de ellos:



**TARJETAS DE MEMORIA: DESDE 20 €** Hasta ahora las habréis utilizado en cámaras digitales y aparatos similares, pero PlayStation 3 hace uso de las tarjetas de memoria para reproducir archivos multimedia y otras prestaciones. Como ya hemos dicho, admite del tipo SD / mini SD, Compact Flash y Memory Stick PRO. Hay de todos los tamaños, desde unos modestos 128 MB hasta los versátiles 8 GB, aunque los modelos más caros pueden superar los 150 euros.



**TECLADO Y RATÓN USB: UNOS 25 €** Los hay de cualquier tipo, precio, forma y color, pero lo único imprescindible para que funcionen en PlayStation 3 es que usen la conexión USB. Los ratones y teclados son útiles porque agilizan enormemente la navegación por Internet.

**ADAPTADOR MEMORY CARD PS2** PlayStation 3 no tiene ranura para las Memory Card de PlayStation 2 o PlayStation, por lo que tenéis que usar un adaptador especial si queréis revivir los títulos antiguos en la consola. El adaptador conecta con el puerto USB de PlayStation 3 por un lado y con la Memory Card por otro. Aún no se vende en España.

**MANDO A DISTANCIA BLU-RAY: 25 €** Si vais a usar la consola como reproductor de películas en formato Blu-Ray o DVD, este mando os facilitará mucho el proceso. Aunque se pueden controlar las funciones básicas con el propio Sixaxis y un menú en pantalla, con este mando hay acceso directo a todas las funciones.

## LAS CONSOLAS: CALIDAD/PRECIO

### PlayStation 3

**EL PACK DE LANZAMIENTO** tiene el gran inconveniente de no incluir ningún juego ni cables de vídeo para alta definición. Esto aumenta aún más el precio inicial, así que el desembolso es importante. A cambio, la reproducción de Blu-Ray es un ahorro importante respecto a otros modelos de reproductores.

**VALORACIÓN: REGULAR**

### Wii

**ES LA MÁS BARATA** de las tres consolas (250 euros) y encima viene con un juego como «Wii Sports», que puede entreteneros durante el tiempo suficiente para ahorrar para otro juego. No trae cable de alta definición, aunque en este caso no se nota demasiado la diferencia de resolución.




**VALORACIÓN: MUY BUENA**

### Xbox 360

**HAY VARIOS PACKS** que incluyen consola modelo Premium (con disco duro de 20 GB, cable por componentes y mando inalámbrico) y un juego, todo por 400 euros. Dadas las prestaciones de la consola, el precio está justificado. Puede venir con «Gears of War», «Pro Evolution 6»...

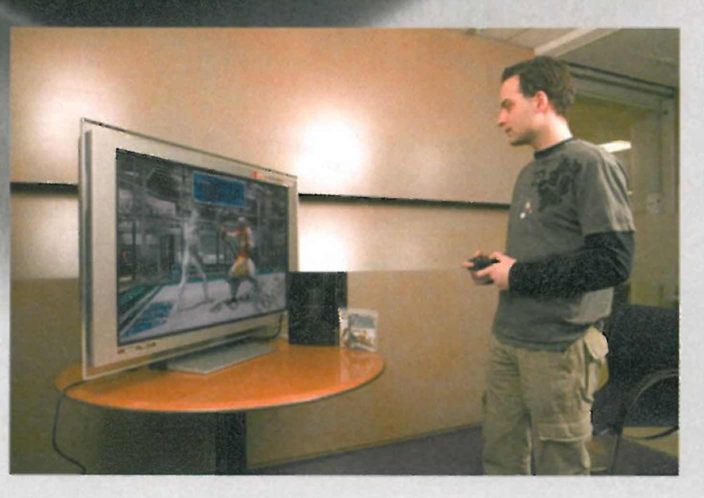
**VALORACIÓN: BUENA**

# LA INSTALACIÓN

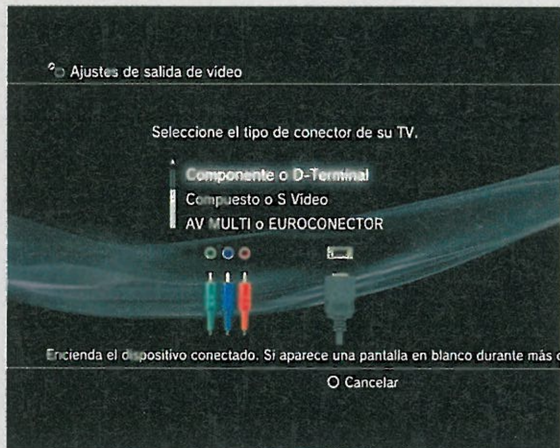
**Por fin habéis terminado la compra y tenéis la consola en casa. Ahora queda acondicionar el "rincón de ocio" para que la experiencia de juego sea más intensa. Aquí tenéis las claves para disfrutar a tope del audio y el video y un vistazo al menú de PS3.**

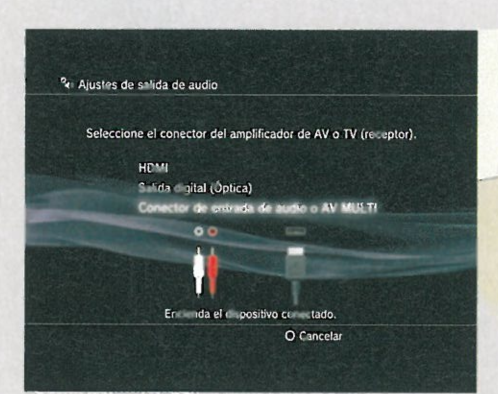
## Imagen

Las nuevas consolas son capaces de mostrar más polígonos y efectos, pero también enseñan todo eso a una resolución mayor. PS2, Xbox o GameCube usan el sistema PAL (768 x 576 píxeles), pero PlayStation 3 puede mostrar hasta 1920 x 1080 píxeles en modo progresivo, el llamado 1080p. Sólo podemos aprovechar esa ventaja si tenemos una TV preparada para alta definición (una HD Ready sirve, pero para llegar a 1080p necesitáis una Full HD). ¡No os preocupéis si tenéis una TV antigua! Si nuestra TV no tiene alta definición, lo vemos todo a la resolución de siempre.



**JUGAR EN ALTA DEFINICIÓN** con una TV de muchas pulgadas es un lujo, pero no es imprescindible para usar PS3. En su menú podéis elegir qué cable utilizar.




## Sonido

El sonido en estéreo no está mal, pero escuchar los juegos en 5.1 da una mejor sensación. PlayStation 3 posibilita sonido 5.1 DTS. Para no liarnos, estas últimas siglas indican que el sonido es mucho más limpio que el que escuchamos en un Home Cinema de gama media y se asemeja al de las salas de cine. Si tenemos un buen equipo de altavoces podemos aprovecharlos a tope con la salida óptica digital de la consola o la HDMI. Si no, también es posible configurar nuestra consola para que emita en estéreo.



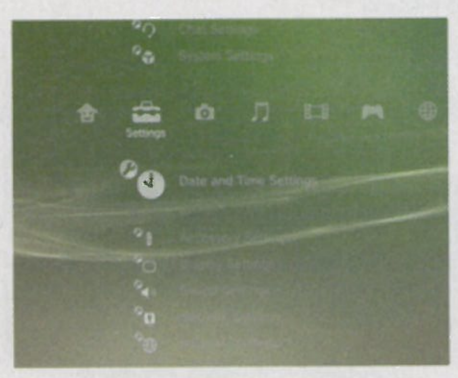
**UNA VEZ TENEMOS LA TV Y LOS ALTAVOCES A PUNTO,** hemos de colocarlo todo según este esquema. La distancia respecto al televisor se corresponde con el tamaño de la pantalla. Si la TV tiene 32 pulgadas hemos de ponernos a algo más de un metro de distancia. Si llega a las 50 pulgadas lo recomendable es estar a más de 3 metros. Si tenéis un 6.1 o un 7.1, usad los altavoces extra como altavoces traseros.



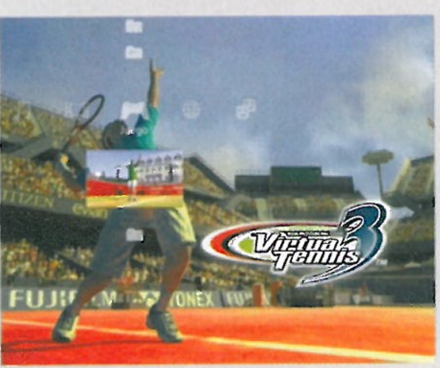

EL ASPECTO DEL MENÚ es muy limpio y está bien dividido por categorías, de forma que la navegación es rápida y sencilla.

# El interfaz: XMB

XMB abrevia a "Cross Media Bar". Es el nombre que recibe el menú con el que navegamos por las opciones de la consola. En un principio nos movemos por una línea horizontal de opciones. Cuando elegimos una, sus subopciones se muestran en vertical. Desde él podemos configurarlo todo, desde la resolución de pantalla hasta las partidas salvadas. Por supuesto, desde él iniciamos también nuestras partidas, ya sea a juegos en disco o a los títulos descargados de Internet.



**EL COLOR DE FONDO** del XMB cambia en función del mes del año en que lo estemos ejecutando.



**EN LA OPCIÓN DE JUGAR** se muestra una imagen y un pequeño audio sobre el juego que tenemos preparado.



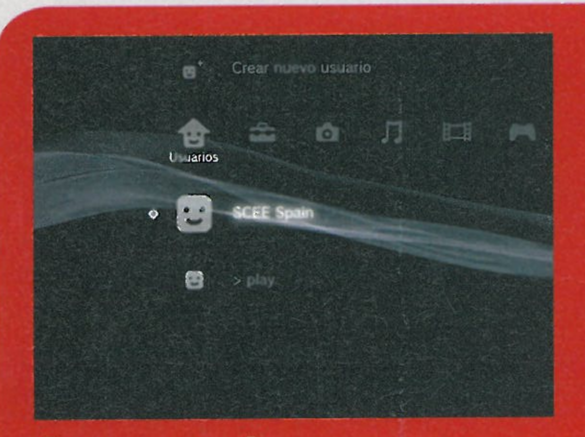
# El botón PS

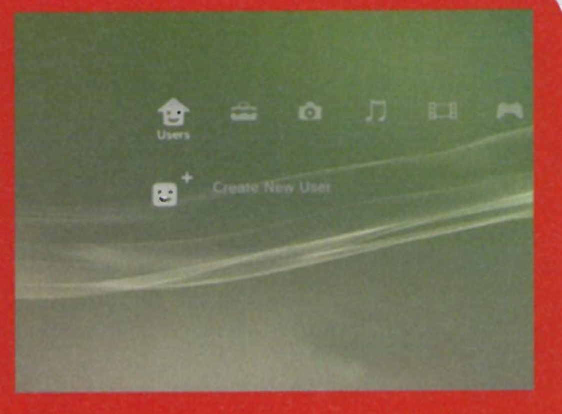
El mando de control Sixaxis incluye el denominado Botón PlayStation en el centro. Si lo pulsamos podemos elegir salir del juego que estamos ejecutando y volver al XMB, apagar nuestro mando o desconectar la consola.

# El XMB en otros productos

El Cross Media Bar es un interfaz que Sony quiere convertir en un estándar de sus productos. Como muchos sabréis, PSP también lo utiliza. La empresa también lo está incorporando a sus televisores de gama alta. Aunque cada versión es ligeramente diferente, su manejo sigue siempre el mismo esquema en horizontal y vertical.




# Las sesiones

Antes de empezar a jugar podemos iniciar una sesión (algo parecido a lo que hace Windows en los ordenadores). Esto sirve para que conservemos nuestras configuraciones y archivos. Si, por ejemplo, tenemos un hermano que también utiliza con regularidad la consola, él puede tener su propia sesión independiente con sus configuraciones (de partidas salvadas, de audio y video, etcétera) propias. Así no hay confusiones.

## LAS CONSOLAS: MENÚS Y AUDIO/VIDEO

### PlayStation 3



■ **TIENE MÁS POSIBILIDADES** que el resto de consolas, en cuanto a menús y a la configuración de audio y vídeo. Se adapta a cualquier tipo de tele y el menú es elegante y sencillo. Quizá falte algo de espectacularidad.

**MENÚS: MUY BUENOS**
**AUDIO/VIDEO: MUY BUENO**

### Wii



■ **EL MENÚ** de la consola es sencillo y permite acceder a cada opción de forma intuitiva. El acceso a Internet es lento. En cuanto al audio/vídeo, Wii admite hasta 480p y Pro-Logic II, que queda algo lejos del resto de sistemas.

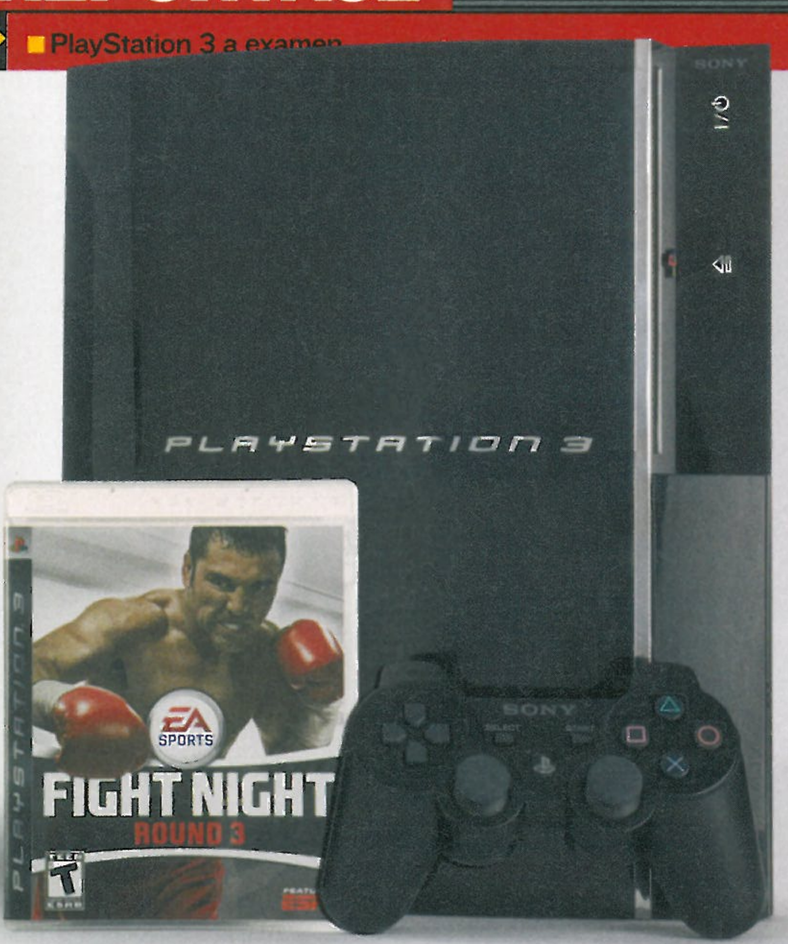
**MENÚS: BUENOS**
**AUDIO/VIDEO: REGULAR**

### Xbox 360



■ **NAVEGAR** por sus menús es algo confuso, ya que ciertas opciones se repiten en varias zonas y otras están dispersas. Aún así, el interfaz es personalizable y las opciones de audio y vídeo son equivalentes a las de PS3.

**MENÚS: REGULAR**
**AUDIO/VIDEO: MUY BUENO**




# LOS JUEGOS

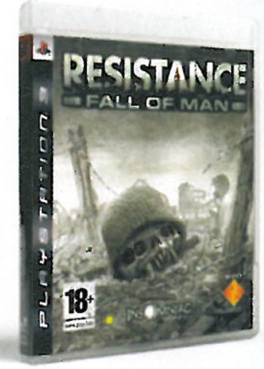
**Vamos al grano. A fin de cuentas, lo que interesa es jugar, ¿no? Aquí podéis ver los detalles del software para esta consola y las posibilidades de su gama de juegos.**

## Los títulos de PS3

En primer lugar tenemos los juegos en Blu-Ray, que podéis adquirir en cualquier tienda. Son los más numerosos, pero también los más caros y suponen la principal apuesta de los desarrolladores en la consola. Podéis ver los primeros títulos analizados unas páginas más adelante.

**LAS CAJAS** donde vienen estos juegos son más pequeñas que las que utiliza PlayStation 2 y se adaptan a las dimensiones de las cajas para películas en formato Blu-Ray. Como sucedía con la primera PlayStation, el logo de la consola aparece a la izquierda y no arriba.






**INSERTAR EL DISCO** en la consola es facilísimo. Basta con introducirlo un poco en su ranura y PlayStation 3 se encargará de arrastrarlo hacia dentro. El disco se coloca con la carátula mirando hacia fuera.



**LOS PRIMEROS JUEGOS** ya dejan claro que estamos ante una consola muy superior a la generación de PS2, Xbox y GameCube. Títulos como «Motorstorm», «Resistance» y «Virtua Fighter 5» son los más destacados de esta primera hornada. Gráficamente rivalizan con lo que se ha visto hasta ahora en Xbox 360.





## ¿Qué aportan los juegos de PlayStation 3?



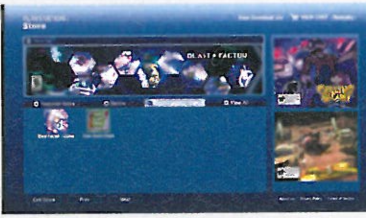

Sabemos que esta consola reproduce películas Blu-Ray, utiliza Internet... Pero lo importante son los juegos. ¿Qué los hace especiales frente a todo lo visto hasta ahora?

- **LOS JUEGOS MUESTRAN UNOS GRÁFICOS IMPACTANTES**, gracias al hardware de la consola, con mucho más detalle, polígonos y efectos que lo que podía mostrar cualquier consola de la generación anterior. Como muestra, mirad las pantallas de la izquierda, correspondientes a «Fight Night 3» en PS2 y PS3. Habrá que ver si en un futuro superan lo visto en Xbox 360 hasta ahora. De momento, están a la par.
- **CUALQUIER JUEGO, POR MALO QUE SEA, PUEDE MOSTRARSE EN ALTA DEFINICIÓN Y CON SONIDO ENVOLVENTE**. PlayStation 2 no puede mostrar gráficos en alta definición. En cuanto al sonido, PS2 puede ofrecer Dolby Pro-Logic II. Esta utilidad "emula" sonido 5.1 a partir de una señal estéreo, pero el resultado no es tan detallado y limpio como el DTS de PS3. El audio es un pelín mejor que el Dolby Digital de 360, pero es algo casi inapreciable si no tenemos un equipo de audio bueno.
- **GRACIAS INTERNET PODEMOS ACTUALIZAR EL CONTENIDO DE JUEGOS**: añadir más circuitos a un juego de coches, más mapas para un "shoot 'em up", nuevos personajes en un juego de lucha... Hasta se pueden corregir con parches defectos que tuviera un juego en su salida. En este sentido, PS3 y Xbox 360 también están empatadas.
- **LAS PARTIDAS ONLINE**. PS2 y Xbox han tenido muchos títulos online, pero PS3 puede usar con más fluidez estas prestaciones. En las consolas previas era impensable un juego como «Resistance» con 40 jugadores (una cifra récord) participando a la vez por Internet. Xbox 360 se luce igual en este apartado.

# Descarga de juegos: PlayStation Store

La oferta de títulos "físicos" es bastante amplia desde la salida de la consola, pero hay otras alternativas para jugar que podemos descargar directamente a nuestra consola desde la Red de Redes. Para que todo sea más asequible, la consola tiene su propia tienda virtual, que recibe el nombre de PlayStation Store. Desde ella también podéis bajar tráilers de películas en alta definición además de, por supuesto, juegos.





## LA TIENDA

Para acceder a la tienda online basta con pinchar en el icono correspondiente desde el menú de la consola. Una vez dentro, podemos seleccionar la pestaña de la categoría que nos interese. Tras pagar por el producto del que se trate (con tarjeta de crédito o con tarjeta prepago de venta en tiendas de juegos), éste se descarga a nuestro disco duro. Un defecto del proceso es que, mientras dura la descarga, no podemos hacer otra tarea con la consola.

## JUEGOS COMPLETOS

Tanto Sony como otras compañías desarrollan juegos para la consola que sólo se pueden adquirir online. Se trata por lo general de juegos más limitados en longitud y desarrollo que los de disco, lo que explica que cuesten entre 3 y 10 euros. Sin embargo, hay excepciones con títulos del calibre de «Tekken Dark Resurrection» o «Gran Turismo HD» (este último gratuito). El resto, como «Flow» o «Blast Factor» tienen un enfoque más arcade.



## DEMOS GRATUITAS

Gastarse sesenta ó setenta eurazos en un juego no es moco de pavo, así que desde la tienda online de la consola podéis bajaros demos gratuitas de los mismos para que los probéis y os aclaréis antes de arriesgaros a hacer una compra equivocada. Estas demos son en realidad versiones reducidas de los juegos finales. Por ejemplo, si es un juego de lucha podremos controlar sólo a un par de personajes en un único nivel, si es un juego de coches sólo tendremos un circuito, etcétera. Las demos pueden permanecer en el disco duro el tiempo que queramos. La pega es que el juego final puede ser diferente a la demo en cierto grado, aunque la idea es lanzar las demos unos días antes que el juego acabado.



## JUEGOS DE PSP

Una interesante posibilidad es comprar juegos que en su momento salieron en PSOne (como «Crash Bandicoot» o «Wipeout») para usarlos en el novedoso emulador de PSP, que podéis utilizar si actualizáis el sistema operativo de la consola portátil. La única forma de conseguir los juegos es mediante esta tienda de PlayStation 3. Una vez descargados al disco duro, podéis pasar los juegos a PSP con el cable correspondiente. El precio de estos juegos va a estar siempre en torno a los 6 euros y el catálogo se irá ampliando poco a poco con más títulos clásicos.



## JUEGOS DE PS2 Y PSONE

Si introducimos un disco de PS2 o de PSOne en PlayStation 3 podemos jugarlo sin problema... Aparentemente. Aunque la consola es compatible con esos sistemas, la emulación se hace por una mezcla de hardware y software (las PS3 americanas y japonesas hacen esto solo por hardware, lo que da más fiabilidad). Esto puede ocasionar que algunos títulos funcionen y otros no. Se rumoreaba que algunos juegos se podrían ver en alta definición si se usan en PlayStation 3 (entre ellos, «God of War II»), pero Sony nos ha aclarado que finalmente no será así.

## LA CALIDAD DE LOS JUEGOS EN LA NUEVA GENERACIÓN

### PlayStation 3

**«RESISTANCE», «VIRTUA FIGHTER»** y otros títulos como «Motorstorm» son lo más destacado de esta primera remesa de juegos. Algunos lanzamientos ya tienen un llamativo nivel técnico, aunque muchos de los otros son títulos que podemos ver en otras consolas. Por ahora, hay variedad de géneros.

**VALORACIÓN: MUY BUENA**




### Wii

**«ZELDA TWILIGHT PRINCESS»** es sin duda el juego más potente (en gráficos, desarrollo y jugabilidad) que hay en Wii, pero hay que tener en cuenta que la propuesta de esta consola no va por los gráficos espectaculares sino por la experiencia de juego. Eso sí, todavía no han exprimido a tope esta original y novedosa forma de jugar .

**VALORACIÓN: BUENA**




### Xbox 360

**«GEARS OF WAR», «OBLIVION» O «LOST PLANET»** son lo más puntero de esta consola, que está plagada de juegos de acción y "shooters". El ritmo de lanzamientos es bastante alto y ya cuenta con su propia línea de juegos económicos, la cual incluye a títulos como «Dead or Alive 4», «Call of Duty 2» o «Project Gotham 3».

**VALORACIÓN: MUY BUENA**



# EL MANDO: SIXAXIS

**Sony ha dado muchas vueltas al mando de su consola y, tras descartar un modelo cuya primera impresión no fue buena (con forma de bumerán, ¿recordáis?), creó Sixaxis, una mezcla de los pads previos y la captura de movimiento.**





## La forma del mando

recuerda mucho a los Dual Shock. Sin embargo, este mando no repite ese nombre por una razón lógica: no tiene vibración. Según Sony, no era posible incluir a la vez vibración y captura de movimiento, aunque está investigando para que futuras versiones del mando sí la tengan. Respecto a los botones, son los mismos que en el Dual Shock 2, salvo el añadido del Botón PS que os comentábamos 3 páginas atrás.

## El control

Por un lado tenemos el control clásico: mediante botones y direcciones. En concreto, el mando tiene 4 botones principales, 4 superiores, Start y Select, una cruceta y dos sticks. Sin embargo, algunos juegos usan la captura del movimiento. Dicho de forma sencilla, el mando detecta si lo giramos en cualquier eje (de ahí el nombre Sixaxis) o si lo agitamos, movimientos que pueden ser reproducidos por el personaje del juego. A diferencia del mando de Wii, no detecta si lo movemos a través de un plano, sólo los propios giros.



## Los botones L2 y R2

En esta ocasión tienen forma de gatillos. Comparadlos con los del Dual Shock 2 (izq). Su nueva forma sirve para que los pulsemos más fácilmente. L2, R2 y los sticks tienen una sensibilidad de 10 bits, lo que implica que detectan con más precisión la fuerza con los que los presionamos. En el lomo está la ranura para el cable USB y el indicador de número de jugador para ese mando.



**JUNTO A UN DUAL SHOCK 2** no notamos apenas diferencias. El tamaño y la disposición de los botones son muy similares, aunque Sixaxis es bastante más ligero y no tiene cable. Se comunica con la consola a través de Bluetooth, pero podemos conectarlo a ella con el cable USB para recargar la batería.

## MANDOS OFICIALES DE CADA CONSOLA

### PlayStation 3

**SIXAXIS ESTÁ A MEDIO CAMINO** entre el estilo clásico y la reciente tendencia de incluir captura de movimiento. Ese extra es divertido en ciertos juegos (como «Blazing Angels» o «Formula 1») pero la pérdida de vibración es molesta. Su buena ergonomía sigue siendo, como en PS2, una gran baza.

**VALORACIÓN: BUENA**

### Wii

**EL WiiMOTE Y EL NUNCHAKU** son una revolución por su diseño y sus prestaciones. Cada uno se maneja con una mano y ambos capturan tanto los giros como el movimiento. La pega: los juegos con control clásico no se manejan tan bien como el resto.



**VALORACIÓN: MUY BUENA**

### Xbox 360

**EL 360 CONTROLLER** existe en dos versiones: alámbrico e inalámbrico. Puede recargarse con batería o pilas. Ese es su único pero: se descarga a toda pastilla. Por lo demás, es muy ergonómico, tiene vibración y se adapta muy bien tanto a los juegos como a los menús de la consola.

**VALORACIÓN: MUY BUENA**

# LOS JUEGOS DEL FUTURO

Llegados a este punto, ya conocéis los primeros títulos para la consola y la forma de controlarlos. Ahora bien, ¿qué cabe esperar para el futuro? Aquí tenéis una lista con los títulos más potentes que se han anunciado para la consola, ya sean en exclusiva o en conjunto con otros sistemas. Como veis, los próximos meses prometen ser de órdago.

## Juegos Exclusivos

| JUEGO | FECHA |
|---|---|
| Devil May Cry 4 | Sin confirmar |
| Eye of Judgement | Sin confirmar |
| Final Fantasy XIII | 2008 |
| Final Fantasy VS XIII | 2008 |
| Gran Turismo 5 Prologue | Finales de año |
| Heavenly Sword | Septiembre |
| Home | Otoño |
| Killzone 2 | Finales de año |
| Lair | Junio |
| Little Big Planet | 2008 |
| Metal Gear Solid 4 | 2008 |
| Ninja Gaiden Sigma | Navidad |
| Ratchet & Clank | Sin confirmar |
| Singstar | Junio |
| Uncharted: Drake's Fortune | Sin confirmar |



## Juegos Multiplataforma

| JUEGO | PLATAFORMA | FECHA |
|---|---|---|
| Alone in the Dark | PS3 y Xbox 360 | Otoño |
| Area 51 | PS3 y Xbox 360 | Septiembre |
| Army of Two | PS3 y Xbox 360 | Primavera |
| Assassin's Creed | PS3 y Xbox 360 | Noviembre |
| Brothers in Arms Hell's Highway | PS3 y Xbox 360 | Invierno |
| Burnout 5 | PS3 y Xbox 360 | Sin Fecha |
| Colin McRae DIRT | PS3 y Xbox 360 | Verano |
| Dark Sector | PS3 y Xbox 360 | Verano |
| Fall of Liberty | PS3 y Xbox 360 | Invierno |
| Fatal Inertia | PS3 y Xbox 360 | Julio |
| FIFA 08 | Todas las consolas | Octubre |
| Grand Theft Auto IV | PS3 y Xbox 360 | Octubre |
| Half-Life: The Orange Box | PS3 y Xbox 360 | Sin confirmar |
| Harry Potter | Todas las consolas | Verano |
| Hellboy | PS3 y Xbox 360 | Verano |
| Indiana Jones | PS3 y Xbox 360 | Otoño |
| Jericho | PS3 y Xbox 360 | Navidad |
| Juiced 2 | Todas las consolas | Septiembre |
| L. A. Noire | PS3 y Xbox 360 | Noviembre |
| Medal of Honor Airb. | PS3, PS2, Xbox 360 | Otoño |
| NBA Street Homecourt | PS3 y Xbox 360 | Verano |
| Piratas del Caribe | PS3, PS2, PSP y 360 | Mayo |
| Pro Evolution Soccer 7 | PS3 y Xbox 360 | Sin confirmar |
| Quake Wars | PS3 y Xbox 360 | Otoño |
| Resident Evil 5 | PS3 y Xbox 360 | 2008 |
| Rogue Warrior | PS3 y Xbox 360 | Primavera |
| Saints Row | PS3 y Xbox 360 | Mayo |
| SEGA Rally | PS3 y Xbox 360 | Otoño |
| Skate | PS3 y Xbox 360 | Verano |
| Star Wars: The Force Unleashed | PS3, PSP, DS, Xbox 360 | 2008 |
| Stranglehold | PS3 y Xbox 360 | Septiembre |
| The Club | PS3 y Xbox 360 | Final de año |
| The Darkness | PS3 y Xbox 360 | Verano |
| Turok | PS3 y Xbox 360 | Septiembre |
| Unreal Tournament 3 | PS3 y Xbox 360 | Septiembre |

## PRÓXIMOS JUEGOS ESTRELLA DE CADA CONSOLA

### PlayStation 3

**«FINAL FANTASY XIII» Y «METAL GEAR SOLID 4»** encabezan la lista de juegazos que llegarán en exclusiva para esta consola. Sony se encargará de crear «Gran turismo 5» y «Killzone 2». «Grand Theft Auto IV», «Assassin´s Creed» y muchos más llegarán junto a la versión correspondiente para Xbox 360.



**VALORACIÓN: MUY BUENA**

### Wii

**«SUPER MARIO GALAXY»** llegará dentro de pocos meses y tiene toda la pinta de convertirse en un titulazo. A él se unirán también «Smash Bros Brawl», «Mario Party 8», «Metroid 3», «Super Paper Mario 2»... Como veis, Nintendo va a apoyar a muerte su consola. Y eso sin contar los títulos de la Consola Virtual...



**VALORACIÓN: MUY BUENA**

### Xbox 360

**«BLUE DRAGON», «FORZA MOTORSPORT 2» O «BIOSHOCK»** son los títulos que lideran la lista de bombazos exclusivos para este formato. Como se ve en la lista, comparte con PlayStation 3 una gran lista de grandes juegos multiplataforma, con lo que el flujo de títulos de calidad está garantizado.



**VALORACIÓN: MUY BUENA**

# EL CINE EN BLU-RAY

**Cuando tanta emoción os agote, relajáos. Disfrutad del mejor cine, como nunca antes lo habíais hecho. El Blu-Ray es uno de los formatos (junto al HD-DVD) que luchan por suceder al DVD como soporte para ver películas. PS3, al basarse en ese formato, sirve también como reproductor. Pero, ¿cómo es el Blu-Ray?**

## Sus prestaciones

¿En qué se diferencia el Blu-Ray con respecto al "modesto" DVD? ¿Supone un salto relevante en el cine en casa? Éstas son sus novedades:

- **LA CALIDAD DE IMAGEN ES MUY SUPERIOR.** Puede mostrar una resolución de 1920 x 1080 en modo progresivo (1080p o, lo que es lo mismo, Full HD). El DVD permite una resolución de 720 x 576 píxeles, una calidad 6 veces inferior. En este apartado, el Blu-Ray es igual que el HD-DVD.
- **EN EL CAMPO DEL AUDIO, EL BLU-RAY PUEDE OFRECER SONIDO ENVOLVENTE 7.1** (el DVD sólo llega a 5.1). Puede usar el sistema DTS-HD que da una claridad de audio total, indistinguible con respecto a la del máster de la película original. Tampoco es diferente al HD-DVD.
- **EL DISCO EN SÍ TIENE HASTA 10 VECES LA CAPACIDAD DE UN DVD:** un disco de 25 GB (que puede "doblarse" a 50 GB) puede almacenar hasta 6 horas de vídeo y audio en alta definición. Eso permite guardar muchas más pistas de audio y subtítulos. Aquí pierde el HD-DVD: "sólo" tiene 15 GB por cada cara.
- **LOS MENÚS SE PUEDEN UTILIZAR SIMULTÁNEAMENTE** a la reproducción de la película. Así, por ejemplo, podemos consultar la ficha de "El Señor de los Anillos" al mismo tiempo que vemos alguna de sus batallas. Esta característica es común con el HD-DVD. El DVD requiere pausar para ver al resto de contenidos.
- **TODOS LOS REPRODUCTORES (INCLUIDA PLAYSTATION 3) SON RETROCOMPATIBLES,** lo que permite que podamos reproducir también los DVD de toda la vida (algo que también hacen todos los reproductores de HD-DVD).
- **INCLUYE VARIOS SISTEMAS DE PROTECCIÓN PARA EVITAR LA PIRATERÍA,** como el BD+ y el ROM Mark. Además, las películas Blu-Ray pueden venir por regiones, lo que implica que no podríamos reproducir un Bly-Ray comprado, por ejemplo, en EE.UU. Sony no usa ese sistema por ahora, pero otras compañías, sí. Hay 3 regiones: A, B, y C. La nuestra es la B. Los DVDs tienen su propio sistema. El HD-DVD no tiene protección regional, pero se planea hacerla a medio plazo.



**LOS MENÚS DE LAS PELÍCULAS** se pueden utilizar simultáneamente a la reproducción. Algunos lectores de DVD tienen esta opción, pero no es algo que traiga el disco "de serie".



**LA NITIDEZ EN BLU-RAY** es muy superior a lo visto hasta ahora. Los bordes se muestran más detallados.



**EL DVD,** por su menor resolución, muestra las imágenes más borrosas en teles de pantalla grande.

## Títulos

El formato acaba de nacer pero ya hay bastantes películas disponibles en nuestro país. Cuenta con el apoyo del 90% de las compañías de Hollywood: Sony, Buena Vista, 20th Century Fox, Paramount, Warner... Así, el flujo de películas está garantizado. Aquí tenéis algunas de las primeras películas:




- 50 Primeras Citas
- 60 Segundos
- Bajo Cero
- Big Fish
- Black Hawk Derribado
- Casino Royale
- Chicken Little
- Clic
- Colegas en el Bosque
- Desde el Infierno
- Destino de Caballero
- El Exorcismo de Emily Rose
- El Quinto Elemento
- El Reino de los Cielos: El Montaje del Director
- Erin Brockovich
- Gandhi
- Hellboy: El Montaje del Director
- Hitch, Especialista en Ligues
- Hostel
- Inmersión Letal
- Kung Fu Sion
- La Chaqueta Metálica
- Layer Cake: Crimen Organizado
- Lágrimas del Sol
- Límite Vertical
- Monster House
- Pasado de Vueltas
- Pearl Harbor
- Plan de Vuelo: Desaparecida
- Resident Evil 2
- Salvaje
- Scary Movie 4
- Sky High
- Stealth, la Amenaza Invisible
- SWAT
- Todos los Hombres del Rey
- Training Day
- Ultravioleta
- ¡Vaya Vacaciones!
- XXX

# Cine en casa

Tener una sala de cine en nuestro hogar es cada vez más sencillo. Si combinamos el Blu-Ray de PS3 con los mejores equipos de audio y video, el resultado es alucinante. A continuación tenéis algunas recomendaciones para convertir vuestras películas en un espectáculo.



**SAMSUNG LE-32 R 32 B - 600€**
TV de pantalla plana y 32 pulgadas (un buen tamaño para un salón medio). Es HD Ready y admite hasta 1366 x 768 píxeles. Tiene entradas VGA, HDMI, componentes y 2 SCART, aunque no incorpora Televisión Digital Terrestre.



**PHILIPS CINEOS 37 PF 9631 D -1.500€**
TV de 37 pulgadas que incluye 2 entradas HDMI, VGA, componentes y 2 SCART. El contraste es de 6000:1, es HD Ready, admite Televisión Digital Terrestre e incluye Ambilight (una luz ambiental que relaja la vista).



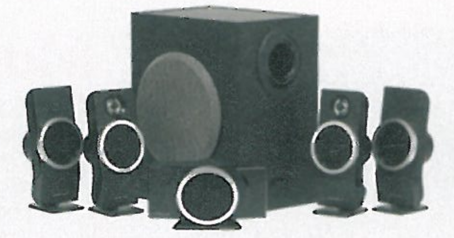
**SONY BRAVIA KDL 52 X 2000 B - 4.700€**
TV de 52 pulgadas, Full HD, 3 SCART, video por componentes, VGA y 2 HDMI. Incluye salida de audio digital y Dolby Pro-Logic II. Lo malo es que el contraste es sólo de 1400:1, pero lo perdonamos...

## IMAGEN

Las televisiones más modernas incorporan las funciones HD Ready (resolución en pantalla de 1280 x 720 píxeles o 1920 x 1080 píxeles en modo entrelazado) o Full HD (hasta 1920 x 1080 píxeles en modo progresivo, la mayor calidad posible). La diferencia entre HD Ready y Full HD solo se aprecia a partir de 40 pulgadas. PlayStation 3 admite hasta Full HD. Aunque estas prestaciones no son imprescindibles y podéis jugar en vuestra tele de siempre, la mejor experiencia de juego se consigue con ellas. Aquí tenéis 3 televisiones que aprovechan esas prestaciones, desde una económica hasta la de gama alta.

## SONIDO

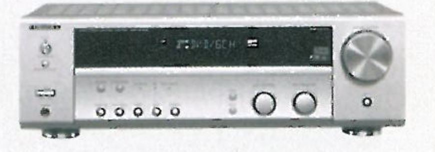
Ya os hemos enseñado cómo colocar los altavoces de forma óptima en el salón pero... ¿Son todos los set de sonido iguales o existen diferencias? A la derecha tenéis dos sets bastante prácticos, uno barato y otro caro, además de una práctica solución para los problemas de gestión de audio y video.



**CREATIVE INSPIRE T6100 - 75,90€**
Conjunto de altavoces 5.1, con una respuesta de frecuencia de 40 Hz a 20 KHz (es decir, que puede reproducir una gama de graves y agudos muy similar a la que capta el oído humano). El sonido sale muy limpio por cada altavoz, aunque tiene no cuenta con una entrada óptica digital.



**LOGITECH Z-5500 DIGITAL - 400€**
Nada menos que 400 euros puede costaros este equipo 5.1, pero ese precio tiene su explicación. Tiene una potencia de 500 Watios en total, certificación del sistema THX, compatibilidad con Dolby Digital y DTS (el que utiliza PS3) y toda clase de entradas, incluida la óptica digital que usa la consola.



**KENWOOD KRF V6100D-S - 215€**
Si altavoces pero este no disponían de muchas entradas, podéis adquirir un amplificador. Éste actúa como "puente" entre la consola y los altavoces, y mejora el sonido recibido antes de transmitirlo a ellos. Éste vale 215 euros, pero hay mucho más caros (y más completos, claro).

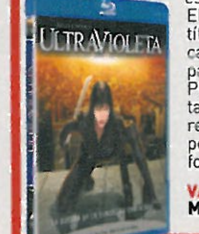
# Otros reproductores

PlayStation 3 no es el único reproductor Blu-Ray que existe en el mercado. Tanto Sony como otras compañías (Samsung o Sharp son algunos ejemplos) crean reproductores de sobremesa, que en realidad valen más que la propia consola: su precio está por encima de los mil euros. La tendencia de los precios es a la baja, aunque por ahora PlayStation 3 es la opción más económica. Lo único en lo que ella sale perdiendo es que no reproduce un 7.1 real, sino sólo 5.1.

## EL CINE EN LAS 3 CONSOLAS

### PlayStation 3

**REPRODUCIR DE BLU-RAY** es una importante baza a favor de la consola. Por ahora, este formato se está imponiendo en ventas al HD-DVD y su calidad técnica es incuestionable. El catálogo de títulos crece a cada semana que pasa. Además, PlayStation 3 también puede reproducir las películas en el formato DVD.




**VALORACIÓN:**
**MUY BUENA**

### Wii

**NO REPRODUCE NINGÚN TIPO DE DISCO DE VIDEO,** ya sea Blu-Ray, DVD o HD-DVD. Nintendo siempre ha dejado claro que Wii está pensada sobre todo para jugar y que incorporar otras prestaciones la encarecería innecesariamente. Por lo tanto, si queríais aprovechar la consola como reproductor, podéis iros olvidando.

**VALORACIÓN:**
**MALA**

### Xbox 360

**El HD-DVD** es la gran apuesta de esta consola, pero no viene de serie con ella. Si queréis usarlo tenéis que adquirir un adaptador que cuesta 200 euros. La calidad del formato es casi clavada a la del Blu-Ray, aunque tiene menos apoyo de las productoras. Si no os interesa, Xbox 360 reproduce vídeo en DVD de serie.

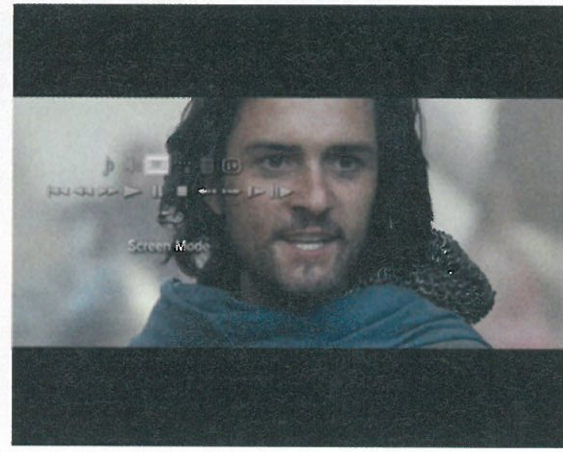


**VALORACIÓN:**
**MUY BUENA**

# OTRAS FUNCIONES

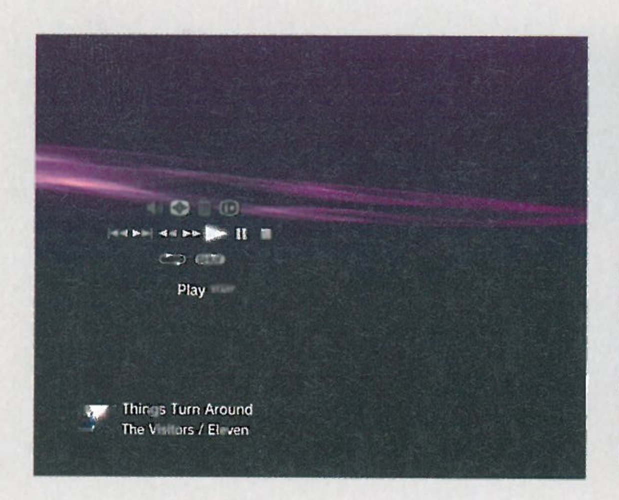
**Hay más, muchas más cosas que podemos hacer con la consola. La idea de Sony es que PlayStation 3 se convierta en una máquina multimedia con la que podamos aprovechar a tope sus prestaciones de audio y video. Esto es todo lo que podemos hacer con ella.**




## Vídeo

Ya hemos hablado de la compatibilidad con Blu-Ray y DVD, pero la consola puede reproducir otros formatos de video, ya sea desde su disco duro o desde dispositivos externos como una tarjeta de memoria o un "pendrive" USB. PlayStation 3 reconoce archivos de video MPEG-1, MPEG-2 PS, MPEG-2 TS, MPEG-4 SP y MPEG-4 AVC. El reproductor funciona igual que al usar un Blu-Ray o un DVD.







## Música

¿Para qué tener un equipo de música? Desde el menú principal podemos acceder al Reproductor de Música (que ejecuta los archivos de sonido sin ningún artificio) o al Reproductor Visual, que muestra efectos gráficos simultáneamente a la reproducción, como se ve en la imagen derecha. Podemos "ripear" música desde un compact disc o reproducirla directamente. Los otros formatos de audio que es capaz de reconocer la consola son MP3, ATRAC, MP4 y WAVE.







## Fotos

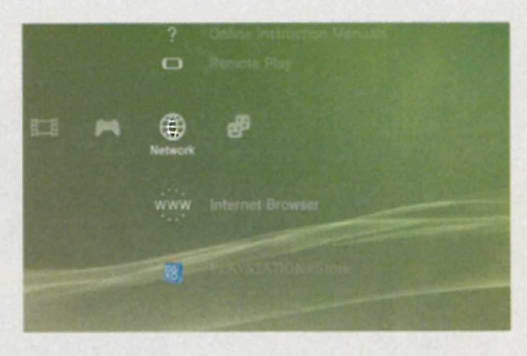
Los álbumes de fotos han pasado a la historia. Desde la consola podemos ver las fotos digitales que tengamos en un CD, una tarjeta de memoria, dispositivos USB o el disco duro. Los formatos de imagen visibles son JPEG, TIFF, BMP, GIF y PNG. Las fotos son visibles de forma aislada o en un carrusel. Hay 3 tipos de carruseles: desplazamiento, con zoom o una simulación tridimensional en la que las fotos son colocadas sobre una mesa junto a su fecha de creación.

# Internet

Las consolas dan cada vez más importancia al ciberespacio y PlayStation 3 no podía ser una excepción. Además de la descarga de contenidos, incorpora una gran serie de opciones para aprovechar Internet, entre las que destaca su novedoso mundo virtual llamado Home.






## EL JUEGO ONLINE

La opción de competir con los colegas por Internet ya existía en la anterior generación de consolas, pero gracias a los nuevos servicios de banda ancha, las posibilidades se multiplican y la idea es que prácticamente cualquier título que salga al mercado tenga un modo online de algún tipo. Es pronto para evaluar su funcionamiento en nuestro país, pero que títulos como «Resistance» admitan hasta cuarenta jugadores es un buen comienzo. Otros títulos de salida que tengan un modo multijugador online son «Motorstorm», «Formula One», «Ridge Racer 7» o «NBA 2K7».

## AMIGOS Y CHAT

Gracias a esta posibilidad, estar en contacto con otros jugadores de todo el mundo es fácil. Podemos invitar a alguien para que se una a nuestra lista de amigos, para saber siempre si está disponible para chatear o competir online. También podemos chatear sólo con texto o también con audio (con un "headset" USB como el que venía en «SOCOM» de PlayStation 2) o vídeo. La cámara Eyetoy de PS2 sirve para la videoconferencia, aunque parece que otras cámaras USB dan problemas. Sony tiene previsto lanzar un nuevo modelo de EyeToy en el futuro.

## NAVEGAR

La consola incluye de serie un sencillo navegador de Internet, con el que nos movemos libremente por las páginas que queramos. Podemos abrir múltiples ventanas y desplazarnos con el Sixaxis, aunque si usamos un teclado y un ratón USB todo es más sencillo. Desde el navegador se pueden descargar imágenes, música y vídeos a la consola, pero esto excluye a los archivos comprimidos. ¿Pegas? Desde la consola sólo podemos mandar imágenes. Además, las páginas pueden verse un tanto borrosas si no se está usando una televisión con alta definición.



## El control desde PSP

Imaginad que estáis viendo una película en la consola pero os apetece salir al balcón. Pues bien, podéis seguir viéndola desde allí. En el menú de red podéis vincular por Wi-Fi vuestra PlayStation 3 con PSP y seguir controlándola desde la pantalla de esta última a una distancia de hasta veinticinco metros. Esto sirve para ver archivos o mandar mensajes a otros jugadores. Gracias a la pantalla panorámica de la consola portátil, la visualización de contenidos es cómoda.




## PRESTACIONES EN LAS 3 CONSOLAS

### PlayStation 3

**EL MULTIMEDIA** es una gran baza de la consola. PlayStation 3 es la que reconoce más formatos de archivo y aventaja a 360 en sus posibilidades online en que tiene un práctico navegador de Internet.

**VALORACIÓN: MUY BUENA**



### Wii

**HAY UTILIDADES ESPECIALES** muy características de esta consola, como el Canal Tiempo, o el de Opiniones. El navegador es bueno, pero Wii no reproduce muchos tipos de archivo.

**VALORACIÓN: BUENA**



### Xbox 360

**LA COMPATIBILIDAD CON UN PC** basado en Windows facilita mucho la reproducción de archivos. 360 reconoce muchos formatos y su tienda online va muy bien, pero no tiene navegador de Internet.

**VALORACIÓN: BUENA**



# Otras Funciones: Home

Hace apenas unos días, Sony ha presentado en la Game Developers Conference un nuevo concepto de mundo virtual. El proyecto, que se llama simplemente «Home», nos permitirá crear una reproducción virtual de nosotros mismos para que interactuemos con otros jugadores, hablemos con ellos y compartamos tanto archivos como nuestras experiencias de juego.











## ¿QUÉ ES HOME?

Se podría definir como un juego tipo «Los Sims», pero más grande y con unas posibilidades de personalización y comunicación enormes. En él crearemos a un personaje que nos represente (lo que se conoce como avatar) y con él nos moveremos por un gigantesco entorno 3D. Dentro de él nos encontraremos con otros jugadores. Podremos hablar con ellos, comparar nuestros resultados en los juegos... Además, podremos desplazarnos a diferentes lugares, tener una casa, decorarlo todo con imágenes o vídeos del disco duro, etc. Todo esto, a partir del próximo otoño.

## COMUNICACIÓN

El principal objetivo de «Home» será que nos relacionemos con otros jugadores. Cuando nos encontremos con ellos, podremos comunicarnos de diferentes formas: con gestos, con texto, con voz o por videoconferencia. En nuestro terreno privado podremos colocar los trofeos correspondientes a nuestros éxitos en juegos de PS3 para que los demás los admiren. Incluso seremos capaces de celebrar fiestas privadas con música o vídeos reproducidos desde nuestro disco duro.




## TAREAS SECUNDARIAS

La cantidad de escenarios que podremos visitar será enorme. No solo habrá "salas de espera" en las que encontrarnos con otros jugadores (como en cualquier juego multijugador online). También habrá boleras, cines (en los que será posible reproducir películas reales) o salones con máquinas recreativas, las cuales incluirán sencillos juegos en los que podremos participar. A nuestra disposición habrá apartamentos de lujo que podremos comprar para "vivir" con una mayor comodidad.



## LOS MENÚS: UNA PSP FICTICIA

Los diferentes menús de "Home" se ubicarán dentro de una PSP que poseerá nuestro avatar. Dentro encontraremos un esquema similar al que usa la consola (el XMB del que os hemos hablado atrás) y podremos elegir tareas como mover el mobiliario, cambiar el papel de pared y muchas otras tareas.

## NUESTRO YO VIRTUAL EN LAS CONSOLAS

### PlayStation 3



**INTRODUCIRNOS EN «HOME»** y relacionarnos con otros jugadores promete ser una experiencia muy interesante, aunque aún no hemos tenido oportunidad de probarlo y no sabemos con exactitud hasta dónde llegará. Por ahora, conformaos con vuestro nombre de usuario...

**VALORACIÓN: ??**

### Wii



**LOS Miis** aparecieron junto con la consola. También es una representación de nosotros mismos, aunque con aspecto de caricatura. Podemos enviarlos a otros usuarios, adjuntar su imagen en nuestros mensajes o hasta introducirlos en algunos juegos. Crearlos es de lo más sencillo.

**VALORACIÓN: MUY BUENA**

### Xbox 360



**EL GAMERTAG** es nuestra "tarjeta de presentación". En él figura una pequeña imagen, nuestro apodo y los puntos de logros que hemos conseguidos. Éstos aumentan cuando cumplimos algunos objetivos en los juegos. No es una representación tan completa como en las otras consolas.

**VALORACIÓN: REGULAR**

# PS3 EN LA NUEVA GENERACIÓN

**Con la salida de PlayStation 3 en Europa, las tres consolas de nueva generación ya están a la venta en todo el mundo. Aprovechemos para echar un vistazo a la situación de estos nuevos formatos y la opinión que están generando en el sector de los videojuegos.**



## Ventas de consolas

El mercado de los videojuegos genera más dinero que nunca y la adquisición de consolas no es una excepción. Aquí tenéis las cifras obtenidas por cada formato en las diferentes regiones:

- Xbox 360 es la que más tiempo lleva en el mercado y eso se nota en el volumen vendido. Microsoft ha "colocado" unos 10 millones y medio de consolas en todo el globo. Sólo en Estados Unidos se han vendido más de 4 millones y medio de consolas. Japón es menos reticente a esta consola. Allí solo se han adquirido algo más de 330.000 unidades.
- Wii salió varios meses después, pero su ritmo de ventas es rapidísimo. Cerca de 4, 7 millones de unidades están ya en hogares de todo el planeta. Japón y Estados Unidos casi empatan en ventas con algo más de 1,72 millones de unidades cada uno. Hasta diciembre de 2006 se habían vendido algo más de 700.000 consolas. El ritmo de ventas se había paralizado porque el stock se agotó pero las consolas ya vuelven a estar a pleno rendimiento.
- PlayStation 3 lleva a la venta desde noviembre en Estados Unidos y Japón. En ese tiempo ha vendido algo más de 1,65 millones de unidades. El mayor volumen de ventas se ha dado en Estados Unidos, con algo más de 930.000.



### LOS PRIMEROS JUGONES ESPAÑOLES EN PROBARLA

**Hace poco acudimos junto a algunos de nuestros lectores a la presentación de PS3 en España. Uno de ellos cuenta sus impresiones**

"La PlayStation 3 es una obra de arte en el mundo de las consolas, las posibilidades que ofrece la gran máquina son tantas que no se como explicarlo. Ya tengo ganas de que salga para hacerme con una. Lo único que no me ha gustado mucho ha sido el precio, pero con todo lo que tiene esta consola estoy seguro de que nos vamos a olvidar pronto de él".

**ALEX SANTAMARINA**

## Lo que opina la gente del sector

Las posibilidades técnicas de la PS3 son lo más destacable; la combinación de Blu-ray, el juego On-line, y el Sixaxis hace un conjunto muy innovador y posibilita el desarrollo de videojuegos tecnológicamente muy avanzados que marcarán un antes y un después para los consumidores. Por primera vez, vamos a poder dar a los usuarios la posibilidad de sentir el videojuego como parte de su vida, sus emociones y experiencia, así que esperamos que sean muy bien recibidos.

**RAFAEL MARTÍNEZ-AVIAL**
Director General de EA España

Los planes de Sony no contemplan una bajada de precio en los próximos 2 años. Ese fue el camino que seguimos con PS2 y no pensamos cambiarlo.

**KIMBERLY OTZMAN,**
Portavoz de Sony Computer Entertainment America

No he visto ni un solo juego que me muestre el poder de PlayStation 3. No he visto nada que siquiera se acerque a lo que la máquina es capaz de hacer. Eso es lo malo para Sony. La cuestión es que no vamos a ver de verdad PlayStation 3, probablemente, hasta dentro de un par de años. Entonces diremos "Guau, es increíble".

**DAVID PERRY**
Presidente de Shiny y creador de los juegos de "Matrix".

Desde Xbox 360, damos la bienvenida a Sony a la nueva generación. La competencia es sana, y beneficia sobre todo al consumidor, que ante el abanico de opciones presentes en el mercado puede comparar los beneficios reales que cada plataforma ofrece, para tomar una decisión que sin duda alguna en cualquier caso será acertada."

**OSCAR DEL MORAL**
Product Manager
Entertainment & Devices
Microsoft Ibérica



# LAS TRES CONSOLAS ENFRENTADAS

**Tras todo lo que hemos dicho, ¿qué consola es la mejor de las tres? Es imposible elegir un vencedor claro, puesto que cada una tiene un enfoque muy diferente. En realidad, depende de lo que busquéis a la hora de jugar. Para que os hagáis una idea más precisa y a modo de resumen final, en esta tabla podéis comparar las principales características de cada sistema.**

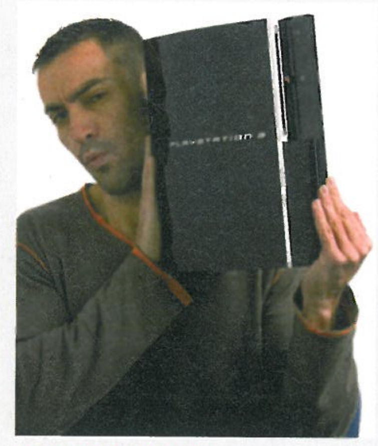


| | XBOX 360 | Wii | PLAYSTATION 3 |
|---|---|---|---|
| PRECIO PACKS | Premium (incluye disco duro, cable HD y mando inalámbrico) con juego, 399 €. Core System (sin juego), 299 € | 249 €. Incluye «Wii Sports». | 599 € (disco duro 60 GB) No hay pack con juego |
| PRECIO EXTRAS | Adaptador inalámbrico: 79, 99 €<br>HD DVD Player: 199, 95 €<br>Otro pad: 44, 90 € | Mando + Nunchaku: 63 €<br>Cable componentes: 19, 95 € | Otro mando: 49, 95 €<br>HDMI: 25 €<br>Juego: 59, 95 € |
| TOTAL PARA ESTAR BIEN EQUIPADO | 725 € | 333 € | 735 € |
| PRECIO INTERNET | Gratis (Silver) o 60 € (Gold por 1 año) | Gratis | Gratis |
| PRECIO JUEGOS | Entre 30 y 70 € | Entre 30 y 60 € | Entre 60 y 70 € |
| PRECIO JUEGOS DESCARGABLES | Entre 5 y 14 € | Entre 5 y 10 € | Entre 3 y 10 € |
| CONEXIONES MANDOS | 3 conexiones USB o hasta 4 mandos inalámbricos conectados. 2 conexiones para memory cards. | Hasta 4 mandos (también 4 puertos para mandos de Game Cube y 2 conexiones para memory cards). | Cuatro frontales USB o hasta 7 mandos por Bluetooth. |
| CONEXIONES AUDIO VIDEO | Salida cable RCA/componentes, audio óptico digital (sólo en Pack Premium). | Salida cable RCA/componentes | Salida cable RCA / componentes, audio óptico digital, HDMI. |

| | XBOX 360 | Wii | PLAYSTATION 3 |
|---|---|---|---|
| **ESPECIFICACIONES TÉCNICAS** | ■ CPU: 3 núcleos a 3.2 GHz cada uno.<br>■ GPU: ATI a 500 MHz<br>■ 512 MB de RAM GDDR<br>■ Disco duro extraíble de 20 GB | ■ CPU: IBM Broadway a 729 MHz<br>■ GPU: ATI Hollywood a 243 MHz<br>■ 88 MB RAM<br>■ 512 MB de memoria Flash | ■ CPU: Chip Cell a 3.2 GHz<br>■ GPU: NVidia RSX a 550 MHz<br>■ 256 MB de RAM XDR y 256 de GDDR: 512 totales<br>■ Disco duro extraíble de 60 GB |
| **RESOLUCIONES EN PANTALLA** | ■ Hasta 1080p (admite panorámico) | ■ Hasta 480p (admite panorámico) | ■ Hasta 1080p (admite panorámico) |
| **SONIDO** | ■ Hasta 5.1 (Dolby Digital compatible con WMA Pro) | ■ Estéreo compatible con Dolby Pro Logic II | ■ Hasta 5.1 (DTS) |
| **JUEGO ONLINE** | ■ Sí | ■ No, de momento | ■ Sí |
| **OTRAS POSIBILIDADES ONLINE** | ■ Chat de texto y voz.<br>■ Videoconferencia<br>■ Mensajes a usuarios<br>■ Comparar juegos con otros usuarios.<br>■ Descargar demos, tráilers, vídeos y actualizaciones de juegos y firmware (simultáneamente a otra tarea).<br>■ Comparación de perfiles de juego. | ■ Creación e intercambio de Miis.<br>■ Mensajes a otros usuarios. Envío de imágenes.<br>■ Navegador Ópera.<br>■ Canal Tiempo.<br>■ Canal Noticias.<br>■ Canal Opiniones.<br>■ Actualizaciones. | ■ Chat de texto y voz.<br>■ Videoconferencia<br>■ Mensajes a usuarios<br>■ Navegador<br>■ Descarga de vídeos, tráilers, música, demos, actualizac.<br>■ Subida de imágenes.<br>■ Visualización remota con PSP.<br>■ Entorno virtual Home (a partir de septiembre). |
| **FORMAS DE PAGO ONLINE** | ■ Microsoft Points. Pago mediante tarjeta de crédito o prepago. | ■ Wii Points. Pago mediante tarjeta de crédito o tarjeta prepago. | ■ Precio en euros. Pago mediante tarjeta de crédito o tarjeta prepago. |
| **OTRAS POSIBILIDADES DESDE LA CONSOLA** | ■ Reproductor simultáneo de música, gestión simultánea del perfil de jugador, compatibilidad con Windows Media Center, visualizador de fotos (normal y carrusel), reproductor de vídeo, temas de escritorio, control parental, puntos de logros y "gamerscore" acumulable, avatares, carcasas intercambiables. | ■ Reproductor de fotos (normal, carrusel y modo puzle), creación de Miis, uso de Miis en algunos juegos, transporte de Miis a otras consolas por medio del Wiimote, agenda, servicio WiiConect24, control parental. | ■ Reproductor simultáneo de música, gestión de perfiles, compatibilidad con PSP (descarga y uso remoto), visualizador de fotos (normal o tres tipos de carrusel), reproductor de vídeo, actualizaciones desde dispositivo de almacenamiento, control parental, posibilidad de S.O. basado en Linux, avatares. |
| **RETROCOMPATIBILIDAD** | ■ Xbox. | ■ GameCube (emulación por software de N64, SNES, NES, Mega Drive y Turbografx) | ■ PlayStation, PS2 (a través de una mezcla de hardware y software) |
| **FORMATO PRINCIPAL DE DISCO** | ■ DVD (CD y mediante adaptador, puede leer HD-DVD). | ■ Disco Wii (también lee discos de GameCube). | ■ Blu-Ray (también lee DVD y CD). |
| **OTROS DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO** | ■ Conexión a un PC, dispositivos de almacenamiento USB. | ■ Tarjetas SD | ■ Tarjetas Compact Flash, Memory Stick PRO, SD, dispositivos de almacenamiento USB. |
| **FORMATOS DE VÍDEO LEGIBLES** | ■ DVD-Vídeo, WMV, MPEG-1 y 2 y HD-DVD (mediante adaptador). | ■ AVI (algunos códecs no funcionan), FLV | ■ Blu-Ray, DVD-Vídeo, MPEG 1, 2 y 4. |
| **FORMATOS DE AUDIO LEGIBLES** | ■ CD-Audio (ripeable), WMA, MP3. | ■ MP3 (indirectamente, desde el Canal Fotos) | ■ CD-Audio (ripeable). ATRAC, MP3, MP4, WAV. |
| **FORMATOS DE IMAGEN LEGIBLES** | ■ JPEG, TIFF, BMP, GIF, PNG. | ■ JPEG. | ■ JPEG, TIFF, BMP, GIF, PNG. |

# CONCLUSIONES FINALES

**Tras ver todo este reportaje, estamos seguros de que tendréis más claro cómo es PlayStation 3 y cuál es su relación con respecto a Xbox 360 y Wii. Para rematar la comparativa, aquí tenéis nuestras conclusiones y la opinión "oficial" de Hobby Consolas.**



**MANUEL DEL CAMPO**
Director de Hobby Consolas

## SONY DA LO QUE ESPERÁBAMOS

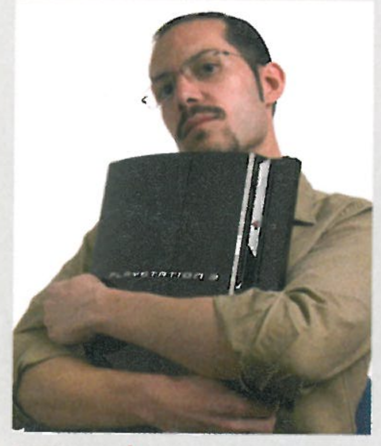
Incluido el retraso... En serio, tras analizar y probar a fondo la consola me he encontrado con una máquina muy potente, preparada para cualquier tipo de entretenimiento audiovisual y con muchos años de vida por delante. Muy completa, y por tanto a un precio elevado. Eso sí, esta vez el Blu Ray no será tan determinante en su éxito como lo fue el DVD en PS2. Desde luego, en esta generación hay consolas con propuestas muy diferentes. Cuestión de pensar y elegir.



**JAVIER ABAD**
Subdirector de Hobby Consolas

## FUTURO PERFECTO, PRESENTE INCIERTO

Cuando miro a PS3 veo una consola (un pedazo de consola) y sus "circunstancias". Nada que reprocharle en cuanto a prestaciones, pero sí en cuanto a precio (no hacen falta más explicaciones), futuro del Blu-Ray (yo prefiero esperar a ver qué formato se impone) y exigencias para aprovecharla a tope (sigo soñando con una tele Full-HD). No tengo la más mínima duda de que le espera un futuro de éxitos, pero hoy por hoy no siento la necesidad imperiosa de tenerla.



**DAVID MARTÍNEZ**
Jefe de sección de Hobby Consolas

## LA "BESTIA NEGRA" DE SONY

Para muchos el precio, los retrasos y la falta de vibración en el mando de PS3 iban a significar el final de la supremacía de Sony. Sin embargo, pese a todos estos inconvenientes, PS3 ha demostrado ser una "bestia" en lo que se refiere a potencia, multimedia o catálogo de lanzamiento (el mejor que ha tenido nunca una consola). A mí sus especificaciones (y también las horas que he pasado con «Resistance» y «Motorstorm») ya me han convencido del todo.



**DANIEL QUESADA**
Redactor de Hobby Consolas

## MÁS RIVALIDAD QUE NUNCA

Éste es un momento crucial para las consolas. Nunca tres formatos habían sido tan atrayentes. Cada uno, eso sí, lo hace a su forma. Wii se centra en los juegos y un control accesible. Xbox 360 apuesta por el online y la acción. PlayStation 3 abarca un poco de todo y, aunque puede parecer cara, estoy seguro de que en cuanto baje un poco de precio se venderá como rosquillas. Su potencial es enorme. Como decía el eslogan, "no subestimes el poder de PlayStation".

## HOBBY CONSOLAS OPINA SOBRE PLAYSTATION 3

### A favor...

- Es muy, muy potente técnicamente. Sus primeros juegos ya tienen gráficos muy buenos, así que es de esperar que con el paso del tiempo superen con creces lo que hemos visto hasta ahora.
- Cubre todas las necesidades "complementarias" que se pueden buscar en una consola: películas en Blu-Ray y DVD, multimedia, juego online, alta definición de audio y video...
- Todas las compañías trabajarán para ella y llegarán juegos del calibre de «Metal Gear Solid 4», «Killzone 2» o los nuevos «Final Fantasy XIII».

### En contra..

- Es muy cara y el pack no incluye ningún juego. Vale que incorpora reproductor de Blu-Ray, pero... ¿y si no nos interesa el formato?
- Si queremos ver los gráficos en alta definición y escuchar el sonido con calidad necesitamos equipos de audio y video muy caros, que poca gente tiene aún en casa. Y el cableado necesario no viene con la consola.
- El potencial de la consola es muy grande, sí, pero los títulos que hay por ahora no alcanzan a lo visto en «Gears of War» de 360.
- El mando Sixaxis, de momento, no supone ninguna experiencia suficientemente novedosa.

# NOVEDADES

LOS PRIMEROS LANZAMIENTOS DE PLAYSTATION 3 ANALIZADOS Y PUNTUADOS



## ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

### Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 15 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

### Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

### Así es nuestra ficha




▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 28

**VIRTUA FIGHTER 5** recupera el estilo clásico de la saga y lo engalana con unos gráficos de órdago. Así se lucha en PS3.



PÁGINA 30

**MOTORSTORM** es una agradable sorpresa que nos propone superar vertiginosos circuitos montados en motos, 4X4, quads... ¡A correr!



PÁGINA 24

**RESISTANCE: FALL OF MAN** se convierte en el título más destacado del lanzamiento de la consola. Acción continua, armas imaginativas y un soberbio apartado técnico son las claves de un "shooter" que nos ha encantado.

## LANZAMIENTOS PS3



### NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Al igual que hemos hecho en estos últimos meses con la llegada de Xbox 360 y Wii, os recordamos que las puntuaciones de los juegos de PS3 se realizan en base al catálogo y a las posibilidades de la máquina. Esto significa que un 90 en gráficos a un juego de PS3 no equipara su calidad a la de aquellos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que PS3 es una máquina con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. En este caso, los juegos de PS3 se medirán con el mismo rasero que los de Xbox 360, ya que se trata de consolas con capacidades similares.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM



EDAD RECOMENDADA


SEXO


MIEDO


VIOLENCIA



LENGUAJE SOEZ


DROGAS


DISCRIMINACIÓN

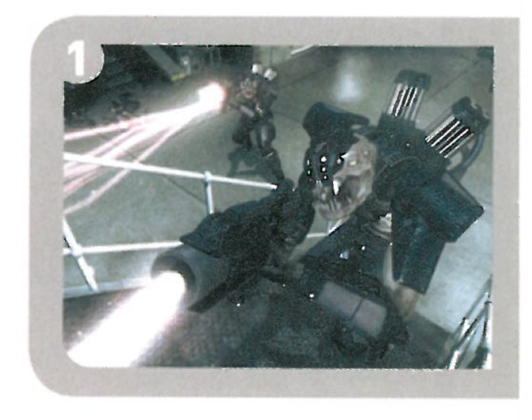

APUESTAS

■ SHOOT'EM UP ■ SONY ■ 1 - 40 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 18+

**LA GUERRA** entre los humanos y los alienígenas nos ofrece en «Resistance» su cara más espectacular. Sus batallas son muy intensas y además están llenas de detalle.

## LA HUMANIDAD EN PELIGRO

# RESISTANCE: FALL OF MAN




**El arma definitiva para acabar con los extraterrestres no es ningún virus, ni un polvo de color naranja, sino nuestra PS3 y el arsenal más impresionante que hayáis visto nunca en una consola.**

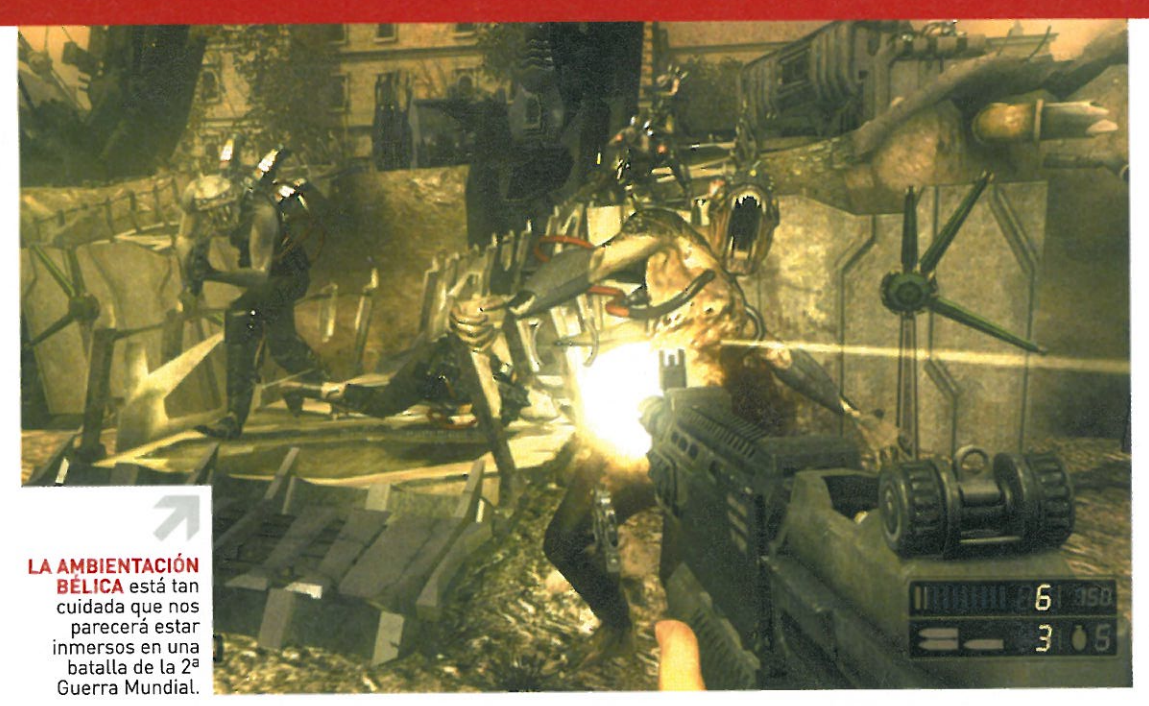
■ **UNA AMENAZA ALIENÍGENA SE CIERNE SOBRE PS3.** Hace más de 50 años, antes de que estallase la 2ª Guerra Mundial, unos extraterrestres llamados Quimera conquistaron media Europa. Pero cuando todo parecía perdido, Nathan Hale, un sargento de los rangers americanos, entró en escena para cambiar el curso de la guerra. Ahora ha llegado el momento de que recuperemos la historia del sargento Hale, en primera persona, merced a un desarrollo épico que ya se ha convertido en el estandarte de la nueva consola de Sony.

El desarrollo respeta las bases de los mejores "shooters" bélicos. Desde el primer segundo de juego nos sumergimos en unas batallas emocionantes (ambientadas en 9 ciudades reales) que no nos dejan ni un segundo de respiro: disparos, explosiones, gritos... la puesta en escena es impresionante, y si no fuera porque nos enfrentamos a unos horribles monstruos, pensaríamos que estamos en batallas reales. «Resistante» nos brinda alguno de los mejores momentos que hemos vivido frente a nuestra consola.

→ **A MEDIDA QUE NOS ACERCAMOS A LONDRES,** donde se encuentra el centro de operaciones Quimera, la intensidad (y la dificultad) del juego se disparan.







**LA AMBIENTACIÓN BÉLICA** está tan cuidada que nos parecerá estar inmersos en una batalla de la 2ª Guerra Mundial.



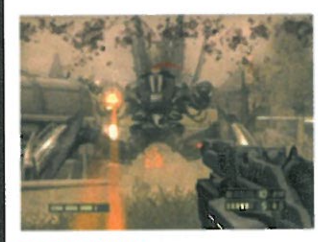
**EL APARTADO TÉCNICO** destaca por el tamaño de los escenarios, los modelos y una física muy realista.



**LA INTELIGENCIA** de los enemigos está fuera de lo común: atacan en grupo, nos rodean e incluso preparan emboscadas.

## UN ARSENAL DE LUJO

El diseño y las funciones de las armas tiene una gran repercusión en el desarrollo. Las armas disponibles aumentan a medida que avanzamos:

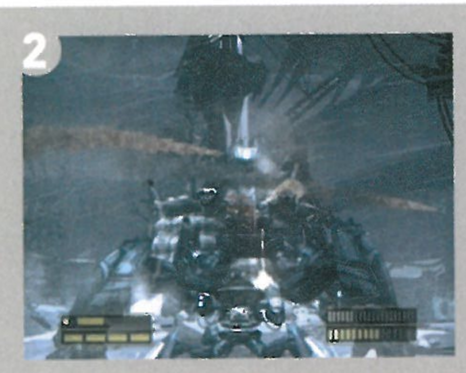


**EL BULLSEYE** es el arma de los Quimera por defecto. En la recta final del juego, podremos utilizar una versión más avanzada.



**EL RIFLE DE FRANCOTIRADOR** nos permite ralentizar el tiempo durante unos segundos presionando el botón L1.

2



3



## ENEMIGOS DE OTRO PLANETA

Así son los temibles alienígenas que nos atacan en «Resistance»:

1. **LAS TROPAS** atacan en grupo y pueden usar armas sofisticadas.
2. **TAMBIÉN CONDUCEN** máquinas de guerra, como este gigantesco robot o las ametralladoras de posición.
3. **LOS ENEMIGOS FINALES** tienen un tamaño (y también una resistencia) que os pondrá los pelos de punta.

El uso de vehículos (un tanque, un jeep y un "mecha") añade variedad al desarrollo, al igual que los niveles interiores, en los que la ambientación es terrorífica. Aunque nada puede compararse a los enemigos finales, que se os van a quedar grabados en la retina.

También el diseño de escenarios contribuye a mejorar la experiencia de juego. Ciudades como Manchester, York o la propia Londres son perfectamente reconocibles, pero están modificadas con estructuras alienígenas, que le dan un aire más inquietante. Además, todos estos escenarios son muy abiertos y esconden diferentes vías alternativas.

**LAS ARMAS DISPONIBLES,** tanto humanas como alienígenas, nos obligan a cambiar de estrategia constantemente. Cada uno de los 9 rifles del modo historia (si jugamos por segunda vez

## NATHAN HALE



**EL PROTAGONISTA** del juego es un ranger norteamericano que ha resistido la infección de los Quimera. Él es el único capaz de llegar al corazón de las instalaciones enemigas, en Londres.



## HASTA 40 JUGADORES

El apartado multijugador de «Resistance» es sobresaliente. Además de un buen puñado de modos, nos permite la creación de clanes, rankings online, partidas personalizadas...



**EL MODO COOPERATIVO** para dos jugadores sólo está disponible a pantalla partida, pero es igual de emocionante.



**EL JUEGO ONLINE** permite un máximo de 40 jugadores simultáneos sin ningún tipo de fallo o ralentizaciones.



**LOS MODOS DE JUEGO** incluyen "deathmatch", batallas por equipos, conversión, captura la bandera o el último hombre vivo.



**PODEMOS APUNTAR** con mayor precisión utilizando el zoom. El nivel de aumentos depende del arma que empuñamos.



**LA LINTERNA** se activa pulsando derecha en la cruceta de control. Todos los objetos producen sombras en tiempo real.



**LOS DEMÁS SOLDADOS** nos acompañan durante gran parte del juego, aunque no resulta posible darles órdenes.



**PARA LUCHAR CUERPO A CUERPO** basta con agitar el mando de control cada vez que se nos acerque un enemigo.



**TODAS LAS ARMAS,** tanto humanas como alienígenas, tienen disparos secundarios. Cada una de ellas es adecuada para eliminar a un tipo de enemigo determinado.



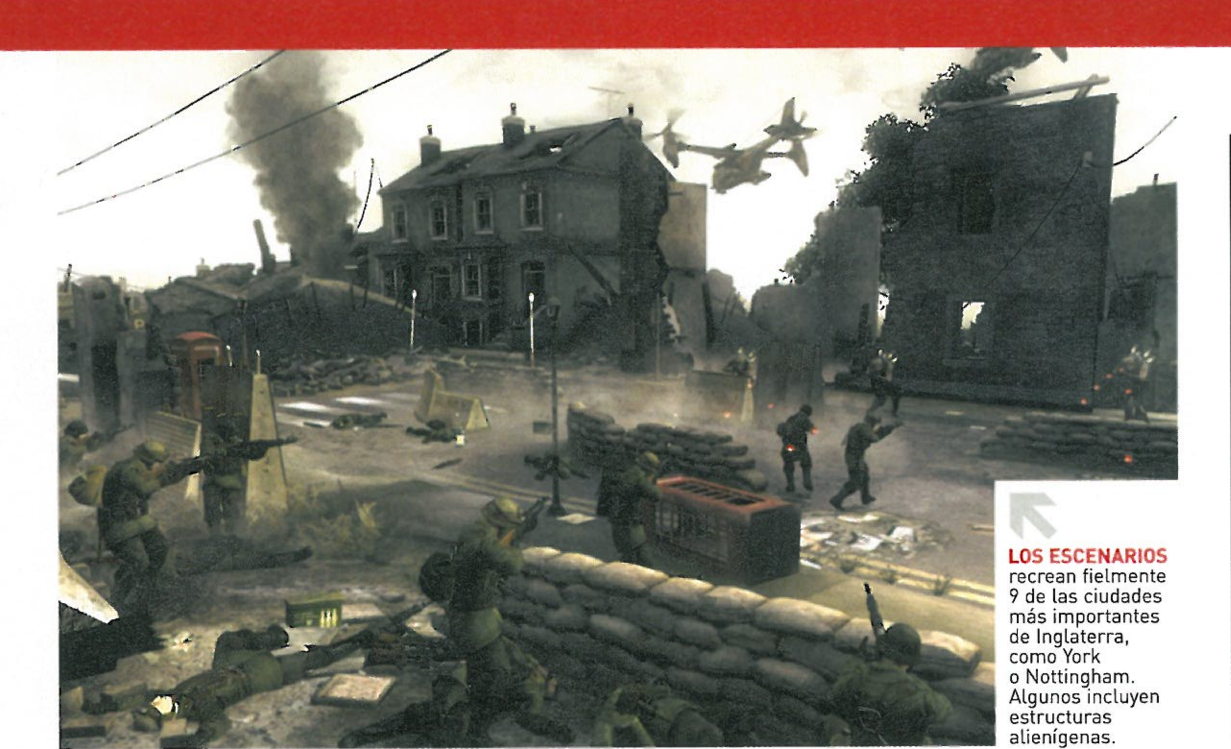
## QUIMERA

Esta raza extraterrestre cuenta con más de 15 tipos de soldados diferentes, pero todos comparten su aterrador aspecto y una inteligencia que nos hará sudar. Además son muy numerosos.

podemos desbloquear más) cuenta con varios tipos de disparo: balas trazadoras para "marcar" los objetivos, escudos de fuerza, torretas, tiempo bala...

El enfoque estratégico es más evidente en el modo multijugador. Tanto si jugamos la aventura en cooperativo (dos amigos a pantalla partida) como si nos sumergimos en el modo online, vamos a alucinar con una profundidad de juego sin precedentes. Además de lo modos tradicionales (deathmatch, último hombre, captura la bandera...) encontramos la posibilidad de crear clanes, clasificaciones, consultar estadísticas o personalizar la partida.

**UN GRAN APARTADO TÉCNICO REMATA** el desarrollo. «Resistance» muestra unos enemigos de aspecto aterrador, una física realista y espectaculares efectos. El tamaño de los escenarios tam-



**LOS ESCENARIOS** recrean fielmente 9 de las ciudades más importantes de Inglaterra, como York o Nottingham. Algunos incluyen estructuras alienígenas.






## EL DISEÑO DE LAS ARMAS MULTIPLICA EL COMPONENTE ESTRATÉGICO




**LOS NIVELES INTERIORES** tienen una ambientación terrorífica. Aunque vamos equipados con la linterna, nos asustaremos cuando los Quimera se lancen sobre nosotros.

bién es genial, y sólo la resolución de algunas texturas desmerece en este aspecto. Al nivel de los grandes de la nueva generación como «Gears of War» o «Lost Planet».

A estas alturas resulta difícil innovar en este género, pero «Fall of Man» lo consigue gracias a una planificación de escenarios brillantes, un gran apartado técnico y un multijugador insuperable. Sin duda, la mejor "excusa" para estrenar vuestra consola.

## LA GUERRA MOTORIZADA

«Resistance» integra a la perfección los escenarios a pie con otros en los que pilotamos tres tipos de vehículos acorazados. Estos niveles (que también incluyen algunos enfrentamientos finales) resultan increíblemente espectaculares y además elevan el ritmo de juego:



**LA ARAÑA-ROBOT** es el vehículo más potente del juego, capaz de disparar misiles y sortear pequeños obstáculos.



**EL JEEP** nos permite movernos cómodamente por los escenarios más grandes. Podemos bajarnos en cualquier momento.



**ESTE TANQUE,** inspirado en los Abrahams americanos, es perfecto para abrirse camino por las calles tomadas de Londres.

## NUESTRO VEREDICTO

### lo mejor

- **EL MULTIJUGADOR** es el más intenso y variado que ha pasado nunca por una consola.
- **EL DISEÑO DE LAS ARMAS** es sobresaliente, y aumenta el componente estratégico del juego.

### lo peor

- **NO HAY COOPERATIVO ONLINE,** que sería mejor que jugar a pantalla partida con un amigo.
- **ALGUNAS TEXTURAS** de los escenarios no alcanzan la máxima resolución y parecen "borrosas".

### alternativas

PlayStation 3 cuenta con un buen puñado de "shooters" subjetivos desde el día de su lanzamiento, algunos tan prestigiosos como **«Call of Duty 3»**, **«Rainbow Six Vegas»** o **«F.E.A.R.»**. Pero os aseguramos que ninguno de ellos es tan largo y profundo como **«Resistance»**, que se ha convertido en la estrella del lanzamiento.

**GRÁFICOS** El diseño de los alienígenas y los escenarios se llevan la palma dentro de un gran apartado, en el que sólo fallan algunas texturas. **91**

**SONIDO** El doblaje al castellano es muy bueno, al igual que los efectos de sonido. La banda sonora cumple, aunque pasa desapercibida. **90**

**DURACIÓN** El modo historia supera las 15 horas, y además incluye extras y uno de los mejores modos multijugador que hayamos probado nunca. **94**

**DIVERSIÓN** El diseño de las armas, la inteligencia enemiga y la inclusión de vehículos consiguen una experiencia de juego inigualable. **93**

**PUNTUACIÓN FINAL 93**

### valoración

El juego más importante del lanzamiento de PS3 no tiene un desarrollo innovador ni una ambientación demasiado original. Pero no os dejéis llevar por la primera impresión, porque todos sus elementos están tan cuidados que, mientras juguéis, os parecerá que se trata de un género distinto. Gracias a unos inteligentísimos enemigos y a la sabia combinación de secuencias bélicas con momentos de terror y enemigos finales, «Resistance» se convierte en una experiencia inigualable, a la altura de la nueva consola de Sony.

■ LUCHA ■ SEGA ■ 1-2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 66,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12+








## GOLPEA O SÉ GOLPEADO

Para salir victorioso de estos combates hay que aprender a dominar el control, que sigue un esquema bastante sencillo:

1. LOS COMBOS y los ataques especiales son imprescindibles para superar cada combate. A diferencia de otros juegos del género, los ataques especiales causan un daño similar al de los combos, por lo que es útil mezclarlos.

2. LAS PRESAS se activan pulsando dos botones a la vez. Son bastante efectivas, pero si fallamos nos quedamos "vendidos" ante el rival.

3. GANAR POR FUERA DEL RING es menos común que en partes previas, pero sigue siendo de lo más humillante para el que cae en la trampa.



**PARA GANAR ESTOS COMBATES** cada personaje cuenta con un estilo de artes marciales distinto. ¿Cuál es el que mejor se adapta a tu forma de jugar?

## PELEAS AL VIEJO ESTILO

# VIRTUA FIGHTER 5

**Los combates en 3D más veteranos quieren demostrar que siguen a la última. A ver quién les dice que no a estos tipos...**

**LOS JUEGOS DE LUCHA NUNCA PASAN DE MODA** y eso es gracias a sagas tan veteranas como esta. La consola Saturn fue la primera en ver a Akira, Sarah y compañía darse "cera" en rings tridimensionales, aunque las cosas han cambiado desde entonces. Esta vez tenemos 17 luchadores, incluidos los debutantes Eileen y El Blaze. Cada uno emplea su estilo de lucha, pero las normas son iguales en cada combate: se puede ganar por KO, por "Time Over" o por fuera del ring. Para hacer los golpes bastan tres botones: uno para cubrirse, otro para dar puñetazos y otro para patadas. Combinándolos hacemos presas y ataques especiales, y podemos movernos en profundidad para atacar por los flancos o realizar pequeños saltos para dar golpes aéreos. En cualquier caso, el estilo es menos rápido e intuitivo que el de otros títulos como «Soul Calibur», pero bien aprendido puede dar pie a combates profundos, algo que los seguidores de la saga apreciarán.

**LOS GRÁFICOS SON LO PRIMERO QUE DESTACA** del juego. Los luchadores impresionan con su detallado aspecto (el más realista que hemos visto en un juego de este tipo). En cuanto a los modos de juego, el principal se llama Misión y nos propone movernos por salones recreativos ficticios para retar a los mejores jugones

**PAI**

Esta joven china lleva dando "galletas" desde el primer «Virtua Fighter», aunque ahora luce mejor que nunca, igual que sus compañeros.








**EFECTUAR LOS GOLPES** no es difícil. Algunos salen tras hacer un combo y otros al pulsar 2 botones o una dirección.



**LOS MODELOS 3D** son los más detallados hasta la fecha en un juego de lucha. Su expresividad también es llamativa.




**EL PLANTEL DE PERSONAJES** recupera a todos los luchadores de «VF4 Evolution» y añade dos más. ¡Mirad qué viejo está Lau aquí!

## LOS DOS NUEVOS LUCHADORES




**EL BLAZE** practica lucha libre mexicana. Además de golpear con mucha fuerza, se mueve bastante rápido.



**EILEEN** usa una rama del Kung Fu que imita el movimiento de los monos. Ojo a sus patadas largas.

## EL MODO MISIÓN

**La opción principal no se supera en diez minutos precisamente. Para salir victoriosos tenemos que superar montones de combates, entrar en torneos, subir de nivel... Una vez hayáis elegido el personaje que queréis controlar, os toca acceder a salones recreativos para medir vuestras fuerzas con jugadores "virtuales". Aquí veis como funciona:**



**EN EL MAPA** vemos los salones, separados por su dificultad. También comprobamos todas nuestras estadísticas de juego.




**TRAS SUPERAR COMBATES** ganamos premios (que pueden ser ropa o ítem especiales) y nos dan puntos de experiencia.



**CON LA ROPA** vestimos a nuestros luchadores para los próximos combates. A más victorias, más ropa sacamos.

a series de combates. Cuanto más ganemos, más subiremos de rango y más premios obtendremos (nuevas vestimentas para que personalicemos a los luchadores). También hay modos Arcade, Versus y Entrenamiento, aunque no existen opciones online. Esa cierta falta de opciones y el anticuado control son las únicas pegas de un juego que, por otro lado, saciará a los que quieran empezar a luchar ya con su consola.

## NUESTRO VEREDICTO

### lo mejor

■ **LOS GRÁFICOS** son los mejores que hemos visto nunca en un juego de lucha. Hay espectáculo y detalle.

■ **EL MODO AVENTURA** es largo y permite personalizar a fondo el aspecto de nuestros luchadores.

### lo peor

■ **EL SISTEMA DE CONTROL** es algo básico a estas alturas e incluso permite usar rutinas para ganar.

■ **NO HAY DEMASIADAS OPCIONES** aparte del modo Misión. Otros juegos tienen mayor oferta.

### alternativas

**«Def Jam Icon»** es la única alternativa en el género de la lucha "pura" de Playstation 3. Podéis ver su análisis entre las novedades este mismo número. **«Fight Night Round 3»** también es una buena propuesta, aunque se centra en el boxeo y tiene un enfoque más realista. Si queréis revivir PS2, ya sabéis: los **«Tekken»** y **«Soul Calibur»** son lo mejor.

■ **GRÁFICOS** Los luchadores tienen un aspecto magnífico y están bien animados. Los escenarios son vistosos, pero demasiado "típicos". **91**

■ **SONIDO** Los luchadores dicen frases típicas de estos juegos en japonés e inglés. Los efectos son iguales que en juegos previos. La música, solvente. **70**

■ **DURACIÓN** El modo principal da mucho de sí y os "obligará" a volverlo a jugar para sacar todos los atuendos. El versus mola, pero no hay online. **88**

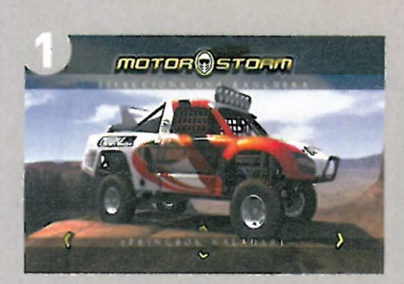
■ **DIVERSIÓN** A los fans del "estilo Virtua Fighter", este juego les dará peleas emocionantes. A los demás la lucha puede parecerles poco fluida. **87**

**PUNTUACIÓN FINAL 88**

### valoración

Siempre que una consola de Sony nace, viene con un juego de lucha de estas características: los gráficos son impactantes y suponen una muestra de lo que podrán hacer próximos juegos. El sistema de lucha, sin ser nuevo, es divertido y gustará a los de la "vieja escuela". Con todo esto, este juego es bueno (algunos dirán que muy bueno), pero también es cierto que podría haber dado más de sí, con más modos, luchadores y una jugabilidad más evolucionada. Eso sí, como "primera hornada" para PS3 es una gran oferta.

■ VELOCIDAD ■ SONY ■ 1-12 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12+

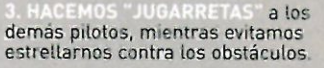


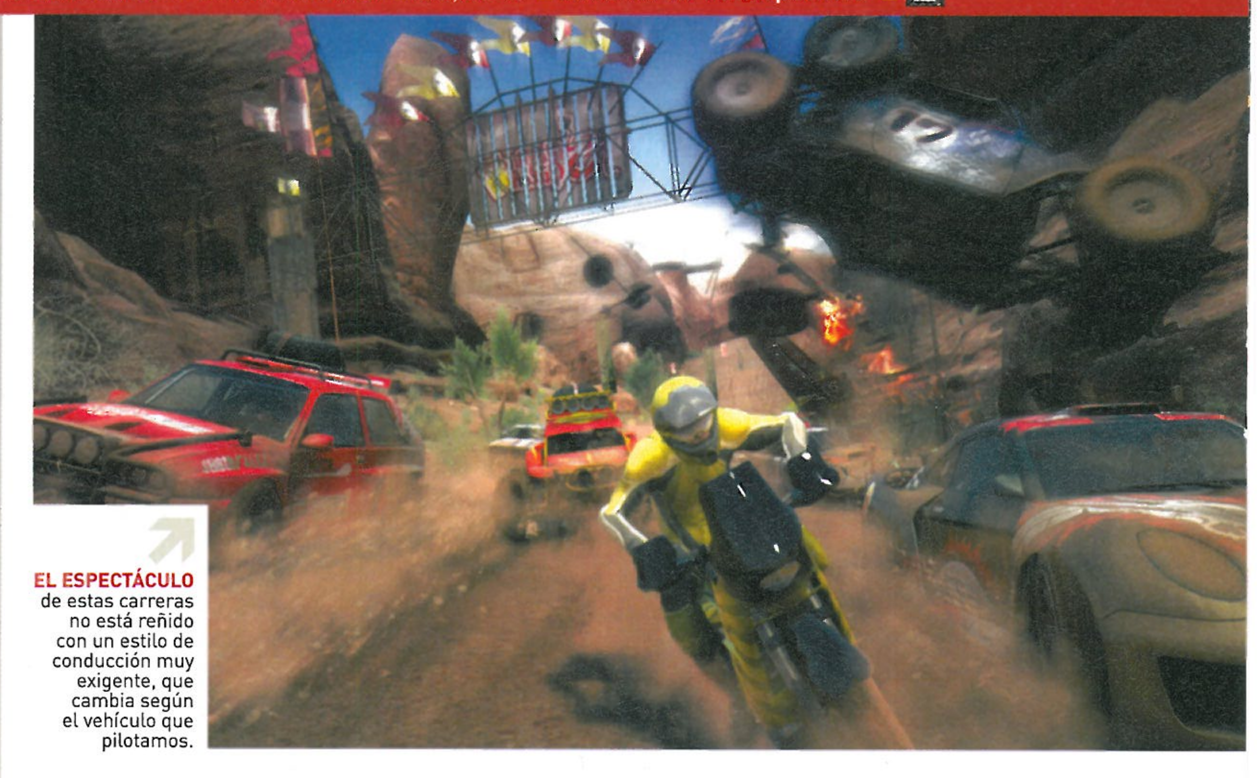


## CONDUCCIÓN AL LÍMITE

**Aunque la única regla de estas carreras consiste en atravesar la meta en primer lugar, os damos unas nociones para competir:**

1. ESCOGEMOS NUESTRO VEHÍCULO en un amplio catálogo de máquinas todoterreno (hay casi 30). Todos los coches disponibles son ficticios, pero están muy equilibrados.
2. BUSCAMOS EL CAMINO que mejor se adapte a nuestra forma de conducción. Los daños que provocamos en el circuito se mantienen en el resto de la carrera
3. HACEMOS "JUGARRETAS" a los demás pilotos, mientras evitamos estrellarnos contra los obstáculos.





**EL ESPECTÁCULO** de estas carreras no está reñido con un estilo de conducción muy exigente, que cambia según el vehículo que pilotamos.

# LA TRAVESÍA DEL DESIERTO

# MOTORSTORM

**Cuando decimos que las carreras de este juego son "sucias", no nos referimos al barro que salta sobre el parabrisas... sino a las maniobras que utilizan nuestros rivales para sacarnos de la pista.**



**BUGGY**

Podemos conducir una treintena de vehículos divididos en distintas categorías: motos, quads, buggys, coches de rally, todoterrenos, rancheras y camiones. Todos son modelos ficticios.

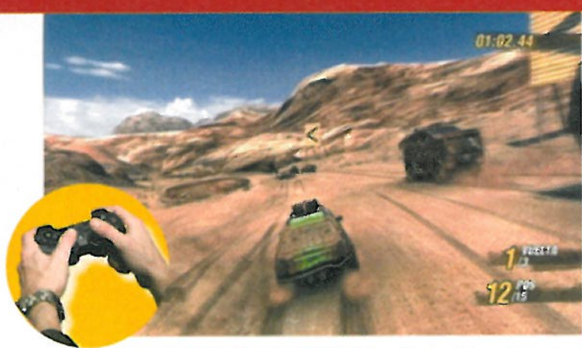
**EL DESIERTO ES UN LUGAR MUY PELIGROSO.** Además de la falta de agua, las altas temperaturas y los escorpiones, «Motorstorm» ha convertido estos parajes en el escenario de unas despiadadas carreras en las que todo vale. Pero eso no va a echarnos para atrás, ¿verdad?

Nosotros nos ponemos al volante de una treintena de máquinas todoterreno (divididas en siete categorías, desde motos a camiones) y tenemos que demostrar nuestra habilidad para "domar" estos vehículos en ocho circuitos llenos de trampas y caminos alternativos. Cada una de estas máquinas tiene sus puntos fuertes, como la velocidad en los coches de rally, la resistencia de los camiones o los saltos a lomos de un quad, que hay que llegar a dominar en las más de cincuenta competiciones que constituyen el modo principal.

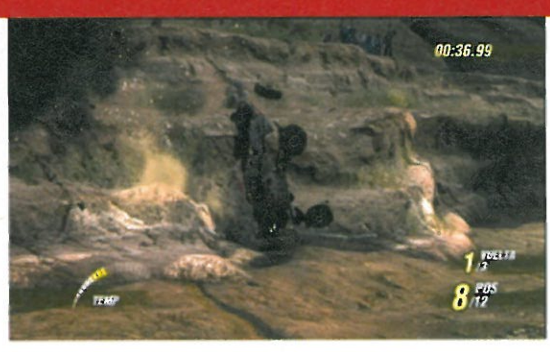
**UN ESPECTACULAR TRATAMIENTO VISUAL,** sobre todo en los accidentes, y una física muy diferente para cada vehículo se encargan de que cada competición se convierta en un verdadero espectáculo. Además, la inteligencia artificial de nuestros rivales (hasta 15 por carrera) es altísima, por lo que las carreras resultan tremendamente emocionantes.

Las opciones del juego se completan con un modo online para 12 corredores, pero lamentablemente no hay carrera rápida, ni contrarreloj, ni opciones de tuning... sólo contamos con el mo-





**EL CONTROL CON EL MANDO SIXAXIS** está muy bien ajustado, especialmente si utilizamos la perspectiva más cercana.



**LOS ACCIDENTES** (a cámara lenta) son muy espectaculares y demuestran la física realista y el detalle de los modelos.



**EL ESTILO DE CONDUCCIÓN** resulta muy agresivo. Los cierres y las colisiones estarán a la orden del día en estas carreras.

# CRUZAMOS EL DESIERTO AL VOLANTE DE POTENTES VEHÍCULOS TODOTERRENO





do principal y los vehículos que vamos liberando a medida que avanzamos. Esta falta de opciones ensombrece un poco la estupenda sensación que nos ha dejado «Motorstorm», aunque, en cualquier caso, ponerse al volante de estos vehículos y lanzarse a toda velocidad por las pistas de Monument Valley sigue siendo una experiencia muy intensa, capaz de disparar nuestros niveles de adrenalina al máximo.

## MÁQUINAS PARA TODOS

Cada uno de los vehículos que aparecen en «Motorstorm» se adapta mejor a un tipo de terreno. Además, su estilo de conducción es radicalmente distinto:



**ESTA MOTO** destaca por su maniobrabilidad y la facilidad para saltar con las rampas.



**CONDUCIR UN BUGGY** no es fácil cuando los vehículos más pesados se abalanzan contra tí.



**LOS COCHES TODOTERRENO** son vehículos muy equilibrados que resultan estables y veloces.



**CAMIONES** como los que corren en el Paris-Dakar también compiten en estas carreras.

## NUESTRO VEREDICTO

### lo mejor

- **EL APARTADO TÉCNICO**, en el que destacan la sensación de velocidad, la física y los vehículos.
- **LA CONDUCCIÓN CON EL SIXAXIS** está muy bien ajustada y se domina tras un par de partidas.

### lo peor

- **NO HAY DEMASIADOS MODOS DE JUEGO**, y los ocho circuitos se quedan muy cortos
- **LOS VEHÍCULOS NO SON REALES**, y es difícil distinguir entre los modelos de una categoría.

### alternativas

Los juegos de conducción han tenido un buen arranque en PS3. Además de «Motorstorm», podéis encontrar **«Ridge Racer 7»**, un arcade de conducción urbana que no resulta tan espectacular. Si preferís un acercamiento más realista tanto **«Need for Speed Carbono»** (centrado en el tuning) como **«Formula One»**, tienen un buen nivel.

**GRÁFICOS** Las pistas son grandes y están detalladas, al igual que los vehículos, y por encima de todo destacan la física y la sensación de velocidad. **91**

**SONIDO** La banda sonora es cañera, y los efectos de sonido cumplen su cometido, aunque el ruido de los motores puede cansarnos. **82**

**DURACIÓN** El modo principal tiene más de 50 carreras, y además hay un estupendo online para 12 corredores, pero sus opciones se acaban aquí. **83**

**DIVERSIÓN** La inteligencia de los rivales, las diferencias en el control y su estilo agresivo nos garantizan una experiencia muy intensa. **90**

**PUNTUACIÓN FINAL 89**

### valoración

«Motorstorm» nos plantea unas carreras extremas, en las que la velocidad, la agresividad de nuestros rivales y un entorno hostil nos obligan a conducir siempre al límite. Esta diversión se refuerza con un apartado técnico de escándalo, que no tiene nada que envidiar al "famoso" vídeo de presentación del E3. Sin embargo, se ha hecho tanto hincapié en estos aspectos, que las opciones de juego y el número de circuitos se han descuidado. Una pena, porque hemos probado pocos "racers" tan divertidos como éste.

■ DEPORTIVO ■ SEGA ■ 1-4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 66,95€ ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+










## CONTROLA A TU TENISTA

Uno de los puntos fuertes del juego es que tiene un control muy sencillo, pero que nos permite hacer todo tipo de golpes:

**1. EL SAQUE** se hace pulsando cualquier botón. Aparece una "barra de energía" que hemos de detener pulsando de nuevo. Si lo paramos en el nivel máximo podremos conseguir un "ace".

**2. EN EL PARTIDO** basta con dirigir al tenista y pulsar uno de los botones de golpeo. Aunque pulsemos antes de tiempo, el personaje espera a golpear en el momento justo.

**3. LOS DISTINTOS TIPOS DE GOLPES** se desencadenan en función del botón que pulsemos. Lo normal es usar el "drive", pero podemos restar si el rival está lejos.




**PARA GANAR ESTOS PARTIDOS** contáis con los mejores tenistas del mundo, que se enfrentan en cualquier terreno y lugar típico: París, Barcelona, Moscú...

## MAESTROS DEL "PELOTEO"

# VIRTUA TENNIS 3

**Nuestros tenistas están entre los mejores del mundo, y nos encanta poder emularlos en nuestra consola. Sobre todo si es con juegos tan divertidos como este.**

■ **OCHO AÑOS ATRÁS NACÍA «VIRTUA TENNIS»** en los salones recreativos y su éxito fue inmediato gracias a varias virtudes: control asequible, gráficos espectaculares y todos los movimientos que se pueden ver en un partido real. Esos puntos fuertes se mantienen en esta tercera parte, que reúne a los veinte mejores tenistas de la ATP: Hingis, Davenport, Federer o nuestro campeón Rafa Nadal son algunos de los personajes controlables, y a ellos se suman los jugadores que podemos crear desde cero usando un sencillo editor.

Cada botón principal sirve para controlar a nuestros ídolos: uno se usa para el "drive" normal, mientras que los otros valen para el golpe cortado, el globo y el liftado. Esta versión cuenta con la opción del control por medio de Sixaxis: si lo inclinamos movemos al jugador en la dirección correspondiente, y si lo agitamos, el personaje golpea la pelota. No es un método tan preciso, pero resulta curioso.

→ **EL MODO PRINCIPAL ES EL CAMPEONATO MUNDIAL,** en el que hemos de crear a un nuevo tenista y llevarlo desde la nada hasta el estrellato. Durante una carrera de veinte años tenemos que acompañarle por todo el globo para enfrentarse a los mejores tenistas, entrenarlo y ayudarle a superar numerosos torneos ficticios. Es-

**NADAL →**

Nuestra más prometedora estrella del tenis no podía faltar en este juego, en el que podréis disfrutar de todos sus potentes golpes e incluso de sus típicas poses de victoria. ¡Vaya Cola Cao!






**LOS PARTIDOS A DOBLES** son muy divertidos, aunque se hacen duros si nuestro rival está controlado por la consola.



**EL HUMOR** está muy presente en los minijuegos, como éste que parodia el mítico videojuego «Space Invaders».



**LAS REPETICIONES** después de cada tanto utilizan planos muy espectaculares, aunque a veces la cámara pierde de vista a los jugadores.

## PARTIDOS CASI REALES





**LOS ROSTROS DE LOS JUGADORES** parecen calcos de los reales. Se aprecia sobre todo cuando nos hablan.



**LOS PLANOS CERCANOS** tras una buena jugada nos muestran cómo interactúan o se expresan los tenistas.

te modo de juego es muy largo y sirve para liberar nuevos atuendos con los que "engalanarnos".

También disponemos del modo Torneo, una opción para luchar por un trofeo llegando hasta la final, y de un multijugador para que hasta 4 colegas compitan entre sí, aunque lamentablemente no podemos echar partidos online. De esta forma se completa un juego que volverá a despertar vuestra pasión por el tenis.

## CAMPEONATO MUNDIAL

En el modo principal del juego no todo es superar partidos de tenis al uso. Aquí tenéis un resumen de todo lo que tenemos que hacer para tener al día a nuestro propio tenista.



**EN EL MAPA** consultamos el calendario y los eventos: torneos, partidos de exhibición...



**EL ENTRENADOR** nos manda mails sobre nuestra actuación. A veces nos da equipamiento.



**TENEMOS DOCE JUEGOS** de entrenamiento. Cada uno tiene tres niveles de dificultad.



**PARA DESCANSAR** podemos beber (puede lesionarnos), dormir o irnos de vacaciones.

## NUESTRO VEREDICTO

### lo mejor

- **EL SISTEMA DE CONTROL** es comodísimo y a la vez permite efectuar cualquier jugada conocida.
- **LOS TENISTAS** están reproducidos de lujo, tanto en su aspecto como en los movimientos.

### lo peor

- **DEBERÍA TENER MÁS OPCIONES.** No tiene modo online, algo que sí aparece en Xbox 360.
- **LA MÚSICA DURANTE LOS PARTIDOS.** Parece que la hayan compuesto en cinco minutos.

### alternativas

Por ahora, este es el único título de tenis que existe para la consola, aunque ya tenemos otros juegos deportivos como **«NBA 2K7»** o **«Tiger Woods PGA Tour 07»**. En Playstation 2 sí que encontramos un montón de títulos basados en el tenis, entre los que destacan **«Smash Court 2»** y **«Top Spin»**, en especial el primero de ellos.

**GRÁFICOS** Las figuras de los tenistas y sus animaciones son muy realistas. Los efectos de sombra son un poco más precisos que en 360. **88**

**SONIDO** La música durante los partidos es bastante "ratonera". Las voces de los personajes y del público cumplen con su labor sin alardes. **74**

**DURACIÓN** El modo principal contiene decenas de partidos. El multijugador os entretendrá mucho, aunque no tiene modo online. **88**

**DIVERSIÓN** Es sencillo de jugar y permite hacer cualquier golpe. Jugar a dobles contra la CPU es mucho más difícil que el resto de opciones. **90**

**PUNTUACIÓN FINAL 89**

### valoración

Sega vuelve a demostrar de lo que es capaz con este enorme simulador de tenis, que tiene todos los ingredientes para enganchar tanto a los más novatos como a los expertos en el tema. La facilidad de control y los espectaculares gráficos siempre han sido las virtudes de la saga y este episodio no es ninguna excepción. Gráficamente raya a gran altura, al mismo nivel que la versión de Xbox 360, aunque pierde la opción online con respecto a esta. Por contra, añade la opción de jugar con los sensores del Sixaxis.

■ SHOOT'EM UP ■ ACTIVISION ■ 1 - 24 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 66,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16+







## ESTA CAMPAÑA ES UN INFIERNO

Para ganar rigor histórico, «Call of Duty» se centra en la campaña por la liberación de París, con las batallas más duras del conflicto:

1. LAS CALLES DE SAINT LO son testigos de una enorme batalla en la que se enfrentan la infantería americana y los vehículos blindados alemanes.

2. EN EL BOSQUE los soldados canadienses y británicos se encargan de barrer las posiciones de artillería enemiga. No va a ser nada fácil.

3. EL FINAL DEL JUEGO se desarrolla en Chambois, hacia donde huyen los últimos soldados alemanes atrapados en la Bolsa de Falete.



**LA GUERRA** con toda su crudeza aparece reflejada en este "shooter" en primera persona ambientado tras el desembarco de Normandía.

## LA BATALLA CONTINÚA

# CALL OF DUTY 3

### Los ejércitos que lucharon por la liberación de París en 1943, desembarcan en PS3 con el mismo armamento que ya lucían en Xbox 360.

■ **LAS BATALLAS HISTÓRICAS QUE LIBRAMOS** hace unos meses en Xbox 360 se repiten, punto por punto, en el lanzamiento de PS3. La saga «Call of Duty» continúa en su empeño por mostrarnos todos los frentes de la guerra "en persona", y para ello retoma la historia de los cuatro ejércitos (americanos, británicos, polacos y canadienses) que lucharon por la liberación de París.

Así, armados con nuestro fusil reglamentario, nos enfrentamos a 14 trepidantes niveles que alternan los tiroteos con la conducción de tanques, jeeps y algunos vehículos civiles. Además, para animar aún más nuestra campaña, el juego nos sorprende con "acciones de batalla" (como los combates cuerpo a cuerpo, el remo o la colocación de bombas) que tenemos que ejecutar moviendo el mando Sixaxis.

➔ **LA AMBIENTACIÓN CINEMATOGRÁFICA** se beneficia en esta última entrega de unos diseños muy cuidados, con las texturas mas detalladas que podáis imaginar. Además, el apartado sonoro es sensacional y consigue que nos sintamos como auténticos soldados. La única novedad para aquellos que hayan jugado en Xbox 360 es que los colores están más apagados, lo que resulta más realista, aunque no es tan vistoso.

Este despliegue de medios se completa con un multijugador online (y también a pantalla

## WEHRMACHT ➔

Nuestros enemigos son muy listos, y defienden con valentía las últimas posiciones alemanas. Sus armas y uniformes están muy detallados.





**LOS ESCENARIOS** recorren lugares del norte de Francia, desde Saint Lo a la gigantesca batalla de Chambois.



**TODAS LAS ARMAS DEL JUEGO** (una veintena) son reales y pertenecen a ambos bandos. Podemos llevar dos a la vez.



**EL APARTADO VISUAL** destaca por lo detallado de las texturas, la física y unos tonos más apagados y reales que en Xbox 360.

## ¡LLEGA LA CABALLERÍA!



**LAS BATALLAS DE TANQUES** protagonizan alguno de los niveles más emocionantes de «Call of Duty 3».



**EL CONTROL DE LOS BLINDADOS** (con dos perspectivas) no es compatible con el detector de movimientos.

## ASÍ ES LA GUERRA

**La saga «Call of Duty» se caracteriza por el realismo con que refleja las batallas de la 2ª Guerra Mundial. Aquí tenéis una muestra de lo que nos ofrece:**



**ESTAMOS ACOMPAÑADOS** por otros soldados aliados, que nos apoyan durante el combate.



**PODEMOS APUNTAR** utilizando el punto de mira de todas las armas. Así aumenta el realismo.



**A BORDO DE LOS VEHÍCULOS,** militares o civiles, conocemos otra perspectiva del combate.



**LAS ACCIONES DE BATALLA** se realizan moviendo el mando como si fuera un rifle o un remo.

partida) para un máximo de 24 jugadores y con algunos extras que podemos desbloquear, como datos históricos o diseños de las armas y vehículos. Sin embargo todos estos elementos ya estaban en la versión original, que apareció hace meses en la consola de Microsoft, por lo que se echan de menos algunas novedades. De cualquier modo, sigue siendo un juego sobresaliente, lo más cercano a una batalla real. HC

## NUESTRO VEREDICTO

### lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN BÉLICA** propia de esta saga alcanza un nivel de realismo inigualable.
- **EL APARTADO TÉCNICO** aprovecha los recursos de PS3, sobre todo en modelos y texturas.

### lo peor

- **NO HAY NOVEDADES** respecto a la versión de Xbox 360 que apareció hace unos meses.
- **LA CAMPAÑA** no incluye batallas famosas, como Stalingrado o el desembarco de Normandía.

### alternativas

Si hablamos de acción bélica con vista en primera persona, está claro que **«Resistance Fall of Man»** se ha convertido en el referente entre los juegos de lanzamiento de PS3. Tiene un argumento de ciencia ficción, pero también gotas de ambientación "histórica". En cualquier caso, supera a «Call of Duty 3» en casi todos sus aspectos.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS** El detalle de los soldados es impresionante, así como los escenarios. Tiene un aspecto más pálido (y realista) que en Xbox 360. | 91 |
| **SONIDO** Un estupendo doblaje al castellano, una banda sonora de lujo y unos efectos de sonido muy reales completan un apartado excepcional. | 91 |
| **DURACIÓN** Los 14 niveles se traducen en unas 10 horas de juego, aunque seguro que repetimos alguno, y además tiene multijugador. | 88 |
| **DIVERSIÓN** La genial ambientación y la inclusión de acciones de batalla y niveles de conducción forman una combinación irresistible. | 93 |
| **PUNTUACIÓN FINAL** | **92** |

### valoración

Cuando «Call of Duty 3» apareció en Xbox 360 ya nos dejó boquiabiertos por su tratamiento realista y por su excelente apartado visual. Pues bien, la versión de PS3 es idéntica (salvo por el uso del mando Sixaxis y la paleta de colores) y todavía resulta igual de emocionante. Es verdad que cabía esperar alguna mejora (han pasado cuatro meses desde que saliera el original), pero los fans del género volverán a encontrarse con un juego sobresaliente, que recrea mejor que nunca las batallas de la Segunda Guerra Mundial.

■ VELOCIDAD ■ SONY ■ 1 - 20 ■ CASTELLANO ■ 59,99 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+





**LA VELOCIDAD ES LA CLAVE** de esta saga y gracias a la potencia de PS3 ahora cobra una nueva dimensión. Es un juego hecho a medida de los amantes del motor

## LA FÓRMULA, MEJORADA

# FORMULA ONE CHAMP. EDITION

**Antes de pasar a McLaren, Alonso salta a PS3 con un juego que gana a nivel visual, pero pierde gancho al no tener las licencias actualizadas.**

### GASOLINA EN LAS VENAS

**Este juego es lo más cerca que estaréis de pilotar los coches más rápidos del mundo.**

**1. PARA EMPEZAR, TENEMOS QUE CREAR UN PERFIL.** Un nombre, aspecto y país ¡Y ahora sólo queda convertir a este novato en el mejor al volante!

**2. EN EL MODO TRAYECTORIA EMPEZAMOS DE CERO,** aunque también podemos correr directamente el campeonato con pilotos conocidos.

**3. LAS AYUDAS EN LA CONDUCCIÓN** (visuales o de control) facilitan las cosas al principio. Es fácil perder el control, y si afrontamos la primera carrera sin ellas... ¡ahí va mi rueda!

**EL CAMPEONATO MÁS POPULAR DEL MOTOR** también se disputa en PS3. La última entrega de «Formula One» mantiene el planteamiento de los juegos de PS2: tiene las licencias oficiales de pilotos, escuderías y circuitos (ojo, de la temporada pasada) y un sistema de control asequible o exigente según activemos o no las ayudas en la conducción. Además, se adapta a la nueva generación con suficientes elementos para encandilar de nuevo a los seguidores de la F1.

Una vez más, en «Championship Edition» nos sentimos como auténticos pilotos en las pruebas contra el crono, carreras rápidas, grandes premios, un modo carrera de lo más completo y los esperados duelos online y en red local. Y al control de siempre se suma ahora el Sixaxis y su detección de movimiento, que aunque resulta menos fiable y más exigente, es una experiencia de realismo.

**LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD ES LA CLAVE** del juego, que da un salto cualitativo gracias a monoplazas y circuitos más detallados, aunque nada que no hayamos visto en los mejores juegos de velocidad de Xbox 360. Por su parte, los efectos y las voces son las grandes estrellas del apartado sonoro: rugidos de motor, patinazos en el asfalto y Antonio Lobato narrando las carreras le ponen



### RENAULT

Aunque ya no es el coche de Alonso, el juego todavía incluye las licencias de la temporada pasada. Eso sí, ¡el año próximo en McLaren!







**LOS EFECTOS GRÁFICOS,** como los rayos de sol o la lluvia, son los detalles visuales más espectaculares del juego.



**CONCER EL TRAZADO** es fundamental para salir airoso, sobre todo en circuitos tan complicados como Monte Carlo.




**LA CONDUCCIÓN ES EXIGENTE.** Mucho cuidadito con derrapar, porque podéis perder el control de vuestro potente monoplaza.

## AL VOLANTE CON EL SIXAXIS



**LA DETECCIÓN DE MOVIMIENTOS** es la gran novedad. Cuesta, pero el resultado es inmersivo.

**LA VISTA INTERIOR** es la mejor opción para jugar con este control.

## FÓRMULA 1 EN ESTADO PURO

Si algo caracteriza a esta saga de automovilismo es su fidelidad con el mundial de Fórmula 1. Esto es así gracias a una lograda ambientación, conseguida gracias a un trabajado diseño, unos detallados gráficos y un sonido a la altura de la realidad. ¿Buscáis realismo? ¡Pues tomad estas tres tazas!



**LAS ESCUDERÍAS SON OFICIALES.** Lo malo es que son de la pasada temporada. ¿Schumi no se había retirado?



**LOS CIRCUITOS DEL MUNDIAL** están recreados con gran lujo de detalles en cada curva, edificio, planta y anuncio publicitario.



**LA RETRANSMISIÓN** es igual a la tele gracias a la narración de Javier Lobato y los comentarios de nuestro jefe de equipo.

una ambientación inmejorable, aunque la licencia de la anterior temporada, con el consecuente desfase de escuderías, es su punto negro, porque le resta novedad al conjunto. Con todo, la evolución gráfica y los añadidos jugables con respecto a la versión 06 de Playstation 2 lo hacen atractivo y justifican su compra. Calzaos el mono y poneos el casco, porque la Formula 1 de nueva generación ya está aquí... y para quedarse. HC

## NUESTRO VEREDICTO

### lo mejor

- **EL SALTO GRÁFICO,** aunque no es revolucionario, satisfará a los afortunados poseedores de PS3.
- **EL MODO ONLINE** es una de las grandes novedades a nivel jugable, después de defraudarnos en PS2.

### lo peor

- **LA LICENCIA DEL PASADO AÑO** "canta" mucho con la nueva temporada a la vuelta de la esquina.
- **NO TIENE MODO PARA DOS JUGADORES** en la misma consola. Algo imperdonable a todas luces.

### alternativas

La velocidad es uno de los géneros mejor cubiertos en PS3 en su lanzamiento, aunque en una línea mucho más arcade. Podéis probar las carreras por el desierto de **«Motorstorm»**, atreveros con los derrapes de **«Ridge Racer 7»** o con el tuning de **«Need for Speed Carbono»**. En PS2 tenéis los «Formula One» previos.

- **GRÁFICOS** Son notables y realistas. Su espectacularidad aumenta cuando los efectos climatológicos aparecen en pantalla. **88**
- **SONIDO** De este apartado se adueñan los efectos sonoros y la narración de Lobato. La música, aunque buena, queda en un segundo plano. **93**
- **DURACIÓN** Si os gusta la F1, aquí tenéis juego y velocidad para rato entre grandes premios, el modo trayectoria y el tan esperado online. **90**
- **DIVERSIÓN** El conjunto es una experiencia emocionante y mejora si quitamos las ayudas, pero tener las licencias del año pasado "corta el rollo". **88**

**PUNTUACIÓN FINAL 88**

### valoración

Fiel a la saga, es un buen juego de velocidad, apto tanto para los más avezados y diestros en la conducción como para los novatos, gracias las ayudas en el control. El salto gráfico a la nueva generación queda claro respecto a sus antecesores de PS2, aunque no sorprende si lo comparamos con otros "racers" de Xbox 360. El realismo y la diversión se ven potenciados gracias al control de movimiento y al modo online, pero a estas alturas es inevitable que nos chirríe ver a Alonso al volante de su "viejo" Renault.



MARIO JIMÉNEZ 

■ ACCIÓN ■ SONY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16+







## UNO PARA TODOS...

Cuatro son los protagonistas que podemos controlar en este juego, cada cual con sus propias características. Alternarlos bien a lo largo de la aventura es la clave para vencer.

1. ¿MÚSCULO O CEREBRO? En función del personaje al que decidamos controlar en cada momento podremos acabar antes con los enemigos o bien avanzaremos más rápido.

2. LAS ARMAS: Espadas, mazas o cuchillas son las protagonistas absolutas. Podemos mejorarlas gracias a ciertos ítems que vamos obteniendo e incrementar su capacidad de daño.

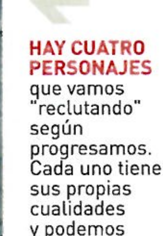
3. TIEMPO BALA: Cuando llenamos la barra de energía podemos acceder a otra dimensión en la que atacamos en un modo similar al tiempo bala, accionando una combinación de botones que aparece en la pantalla.



**LOS MAMPORROS** ocupan la mayor parte del tiempo en este juego. Avanzamos a base de repartir "cera" entre docenas de enemigos.







**HAY CUATRO PERSONAJES** que vamos "reclutando" según progresamos. Cada uno tiene sus propias cualidades y podemos controlarlos en todo momento.

## ESPADAZOS DE VIEJO CUÑO

# GENJI: DAYS OF THE BLADE

**La nueva generación también da cabida a "viejos" desarrollos... ¿os atrevéis a batiros en duelo con los demonios del Japón medieval?**

■ **LOS GUERREROS TAIRA HAN VUELTO AL PODER** que les fue arrebatado años atrás por el emperador Yoshitsune, y ahora es Minamoto, su hijo, quien debe enfrentarse a ellos y salvar la vida de todos los habitantes del Imperio del Sol Naciente. Pero en este juego de acción no estará solo, ya que podemos alternar el control de cuatro personajes: el monje Benkei, Lady Shizuka, Buson y el propio Minamoto. Cada uno tiene sus propias características (fuerza, rapidez, agilidad, etc.), que combinadas con las mejoras en armamento, salud o velocidad, hacen que llegar al final de esta historia sea, como se suele decir, "pan comido".

→ **LO MÁS DESTACABLE EN EL APARTADO TÉCNICO** de «Genji Days of the Blade» son sus gráficos, con multitud de detalles y efectos que ponen de manifiesto el salto a la nueva generación... aunque las animaciones de los personajes y un apartado sonoro bastante "soso" estropean el resultado final. Casi tanto como la falta de "chicha" del desarrollo: para progresar nos limitamos a ir repartiendo mamporros a diestro y siniestro, contra unos enemigos que se suceden sin ninguna dificultad. Eso sí, al menos os mantendrá pegados al mando unas cuantas horas...

### NUESTRO VEREDICTO

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 86 |
| SONIDO | 78 |
| DURACIÓN | 83 |
| DIVERSIÓN | 78 |

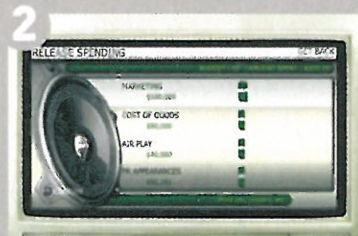
**Valoración** Técnicamente, lo más destacable son sus gráficos, que realmente parecen de nueva generación. Sin embargo, adolece de un desarrollo lineal y con pocos alicientes.

**PUNTUACIÓN FINAL 78**

DAVID MARTÍNEZ 

■ LUCHA ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1-2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 18+ 







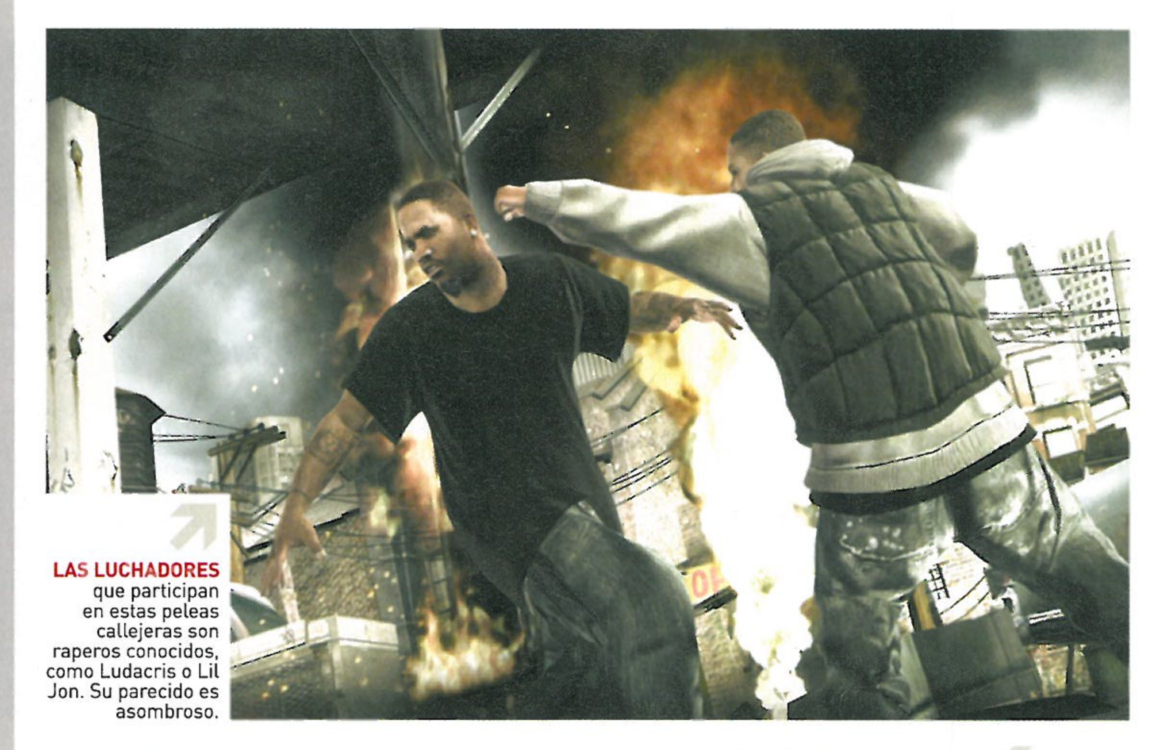
## MUCHO MÁS QUE MÚSICA

**No penséis que la vida de estos raperos se limita a dar un concierto de vez en cuando y dedicarse a pelear. «Def Jam Icon» nos ofrece muchas más posibilidades de juego:**

1. EL EDITOR (adaptado del que aparecía en «Fight Night Round 3») está lleno de posibilidades. Además, también podemos comprar nueva indumentaria a nuestro personaje.

2. EL MODO HISTORIA nos permite gestionar una firma de discos mediante un sencillo sistema de menús. Nuestras ganancias dependerán del éxito de los cantantes que contratamos.

3. TAMBIÉN PODEMOS "ARREGLAR" COMBATES entre los raperos que hayamos desbloqueado. Este es, sin duda, el modo más divertido de solventar las diferencias que hayan surgido en los escenarios.



**LAS LUCHADORES** que participan en estas peleas callejeras son raperos conocidos, como Ludacris o Lil Jon. Su parecido es asombroso.





**LOS GOLPES ESPECIALES** se realizan moviendo el stick derecho del mando al ritmo de la música, como si estuviéramos haciendo "scratch" con un disco de vinilo.

## OPERACIÓN "PUÑO"

# DEF JAM ICON

**Después de partirse la cara en Xbox 360, las estrellas del hip hop, resuelven sus diferencias en la nueva máquina de Sony.**

**EL CAMINO A LA FAMA ESTÁ LLENO DE OBSTÁCULOS,** sobre todo cuando tienes que medirte a golpes con raperos de la talla de Big Boi o "The Game", pero es el único modo que nos plantea «Def Jam Icon» para convertirnos en los reyes del Hip Hop.

Entre combate y combate tenemos tiempo para dirigir nuestro propio sello musical, fichar cantantes, realizar promociones, etc., aunque nuestro objetivo es amasar una fortuna para comprarnos las ropas y joyas más caras y conseguir así el respeto de los más de 20 artistas que se dan cita (y tortas) en el juego.

**EL SISTEMA DE COMBATE SE BASA EN COMBOS** de tres golpes, llaves y "contras". Además, podemos realizar movimientos especiales con el stick derecho del mando, como si estuviéramos haciendo "scratching", que hacen estallar algunas partes del escenario y que dañan a nuestro rival.

El parecido de los personajes con sus "hermanos" del mundo real es asombroso. El apartado gráfico es brillante (como en 360) y destaca por el uso de la luz como indicador de la energía de nuestro luchador (olvidados de las clásicas barras). Eso sí, los combates puede resultar lentos para algunos seguidores de la lucha "uno contra uno". HC

### NUESTRO VEREDICTO

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 87 |
| SONIDO | 80 |
| DURACIÓN | 81 |
| DIVERSIÓN | 82 |

**Valoración** Aunque su sistema de lucha no es muy sofisticado, el punto fuerte del juego radica en sus protagonistas y banda sonora. Además, la realización técnica es muy buena.

**PUNTUACIÓN FINAL 82**



■ VELOCIDAD ■ NAMCO ■ 1-14 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+










## RODEADOS DE ASFALTO

**Aunque conserva la esencia que caracteriza a la saga, en esta séptima entrega de «Ridge Racer» también vamos a encontrar algunas novedades:**

1. PODEMOS TUNEAR LOS COCHES utilizando los puntos de fabricante que acumulamos al ganar algunas pruebas. Para realizar modificaciones mecánicas basta con que compremos kits de mejoras del motor.

2. LOS MODOS DE JUEGO incluyen carreras rápidas, competiciones de fabricantes, un completísimo tour mundial (con más de 160 pruebas) y, por supuesto, el modo multijugador.

3. EL SISTEMA DE CONDUCCIÓN es diferente para cada coche. Además «Ridge Racer 7» incorpora las últimas novedades de la saga, como los nitros (que aparecieron en el juego de PSP) o el indicador del rebufo cuando corremos detrás de un rival.




**LA VELOCIDAD** y los derrapes "marca de la casa" son la seña de identidad de la nueva entrega de esta saga de conducción.









**LOS 40 COCHES DISPONIBLES** son ficticios, aunque están agrupados en escuderías, como los equipos de verdad. Muchos tienen guiños a otros juegos de Namco.

## DERRAPANDO HASTA LA META

# RIDGE RACER 7

**Velocidades de vértigo y derrapes siguen siendo la tarjeta de presentación de un juego al que le hacen falta más novedades.**

**EL ESTRENO DE PS3 NO SERÍA LO MISMO** sin una nueva entrega de «Ridge Racer», una saga que ha acompañado a las consolas de Sony desde el principio. Por eso no es de extrañar que esta séptima entrega conserve el estilo de siempre: carreras arcade a bordo de más de 40 coches ficticios, en las que un control "especial" nos obliga a derrapar en todas las curvas. Los fans de la saga lo apreciarán, pero también se echan de menos más novedades. La mayor de esta entrega llega en el modo principal, ya que podemos correr en varias escuderías, cambiar de vehículo y tunearlo mientras superamos más de 100 pruebas distintas.

**LA REALIZACIÓN TÉCNICA** recuerda a la anterior entrega para Xbox 360, aunque tiene ciertos retoques. Se centra en unos coches rápidos y de diseño agresivo, que se mueven por 20 circuitos grandes y detallados. También el modo online presenta algunas mejoras, como el número de participantes, seis más que en el juego anterior.

No es que este nuevo «Ridge Racer» vaya a suponer una revolución en el género, pero su estilo de pilotaje tan directo y su estupendo equilibrio en la dificultad nos animan a correr una y otra vez hasta que pasamos a la siguiente competición. HC

### NUESTRO VEREDICTO

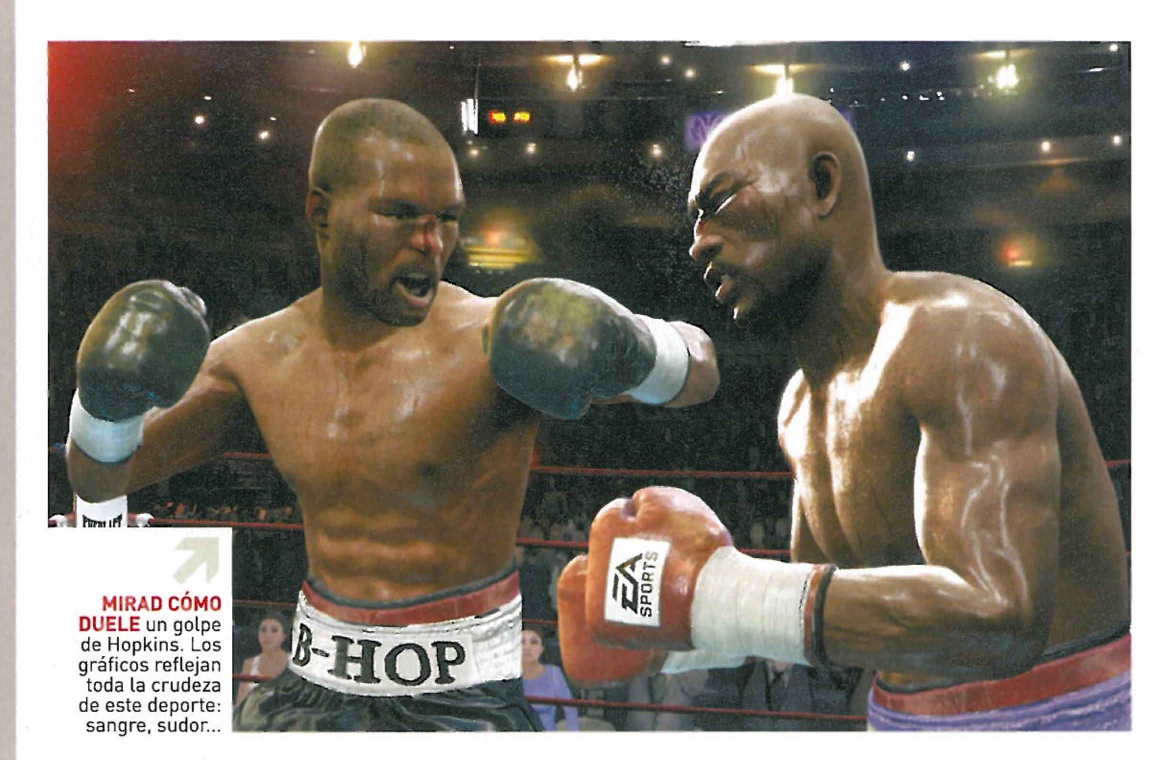
| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 82 |
| SONIDO | 75 |
| DURACIÓN | 82 |
| DIVERSIÓN | 83 |

**Valoración** Mantiene las señas de la saga, centradas en su estilo arcade. Sigue siendo divertido, pero se echa de menos un esfuerzo para introducir mejoras gráficas y jugables.

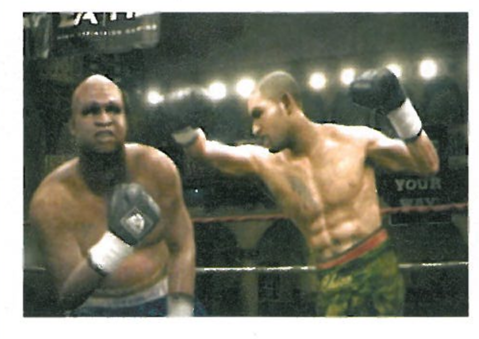
**PUNTUACIÓN FINAL 83**



■ DEPORTIVO ■ EA SPORTS ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16+




**MIRAD CÓMO DUELE** un golpe de Hopkins. Los gráficos reflejan toda la crudeza de este deporte: sangre, sudor...





**LA DINÁMICA DEL COMBATE** va de mermar la defensa del rival para marearlo y después tirarlo a la lona de un golpe. Si él es el duro, usad vuestro juego de piernas...

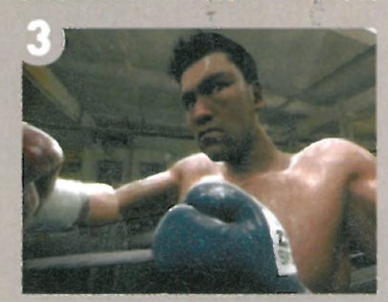
1



2



3



## CONVIÉRTETE EN CAMPEÓN

**Si queréis salir adelante en este deporte tenéis que dominar su estrategia. Por encima de dar "galletas" como locos, aquí importa seguir unas normas:**

**1. EL ENTRENAMIENTO** es imprescindible para luchar con los rivales duros. Como en PS2 y 360, tenemos levantamiento de peso, saco y muñeco de combos. Cada uno mejora diferentes atributos: cuerpo, agilidad...

**2. LOS COMBATES** se ganan por K.O. técnico, por puntos o si uno de los púgiles tiene una herida demasiado grave. Podemos activar un indicador de salud y otro de resistencia.

**3. EL MODO "GET IN THE RING"** nos permite jugar como siempre, pero desde la perspectiva del luchador. Encajar los golpes es más complicado, pero los combates son espectaculares.

## GANCHOS DE NUEVA GENERACIÓN

# FIGHT NIGHT ROUND 3

**El "delicado" deporte del boxeo se muestra aquí con el mayor nivel de realismo. Cada combate os va a doler de verdad.**

**LOS PÚGILES MÁS DUROS VUELVEN A REUNIRSE** para ver quién es el mejor. Muhammad Ali, Leonard o Toney son algunos de los boxeadores que podemos controlar en este simulador, que reproduce las "veladas" con mucha fidelidad. Eso se nota en los gráficos, que muestran a unos luchadores expresivos y calcados a sus modelos reales; pero la fidelidad también se aprecia en el control, que nos permite hacer ganchos, cruzados o "haymakers" (golpes que dañan mucho, pero también cansan al púgil que los lanza). Siempre hay que buscar el equilibrio entre el daño que causamos y el cansancio de nuestro personaje.

**LOS MODOS DE JUEGO** nos permiten reproducir la carrera de un boxeador famoso o la de un desconocido, empezando desde cero. Así pues, hay que entrenar, firmar contratos y comprar equipación. También podemos revivir directamente combates clásicos de este deporte o participar en peleas aisladas. La opción "Get in the Ring" es exclusiva de esta versión y nos permite jugar en perspectiva subjetiva. Así pues, este juego es más completo y visualmente está un pelín más pulido que la anterior versión de 360, aunque sigue siendo lento de cara a los amantes de la lucha más clásica.



**NUESTRO VEREDICTO**

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 89 |
| SONIDO | 79 |
| DURACIÓN | 89 |
| DIVERSIÓN | 87 |

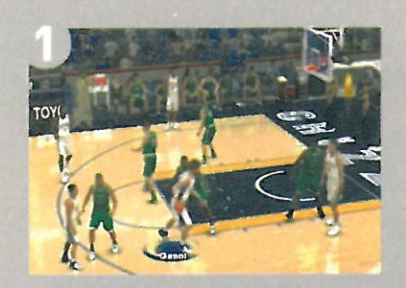
**Valoración** Las gráficos realistas y el plantel de púgiles enamorará a los fans. A quienes les dé igual este deporte puede parecerles un juego lento y reiterativo. Aun así, un enorme simulador.

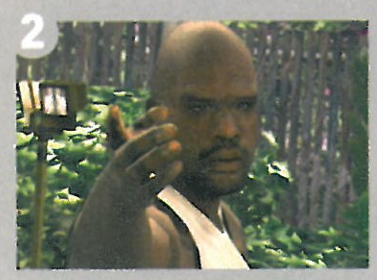
**PUNTUACIÓN FINAL 87**



DAVID MARTÍNEZ

■ DEPORTIVO ■ 2K GAMES ■ 1 - 10 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 64,99 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+







## BALONCESTO "NEXT GEN"

**La llegada de «NBA 2K7» a PS3 está acompañada de pequeñas mejoras en su planteamiento, que le convierten en el mejor simulador hasta la fecha:**

**1. EL SISTEMA DE CONTROL** es bastante exigente, pero con un poco de práctica seremos capaces de realizar las jugadas más complicadas.

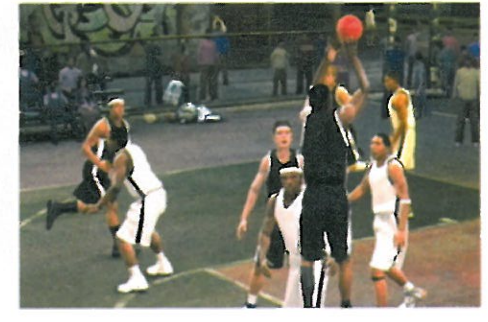
**2. EL APARTADO TÉCNICO** destaca, sobre todo, por el parecido de los jugadores y la suavidad de las animaciones. Incluso podemos notar el sudor en los planos más cercanos gracias a la máxima resolución que alcanza este juego: 1080p.

**3. LOS TIROS LIBRES** se pueden lanzar moviendo el stick derecho del mando o bien sujetando el sixaxis y haciendo el gesto de lanzarlo como si fuera el balón. Al principio cuesta acostumbrarse, pero la verdad es que es un sistema muy original.



**LA MEJOR LIGA DE BASKET** del mundo se estrena en PS3 con este simulador deportivo, que está totalmente actualizado.







**EL BASKET CALLEJERO** no es tan técnico como los partidos de la temporada regular, pero nos permite realizar unas jugadas bastante más espectaculares.

## BALONCESTO A LA ALTURA DE LOS MEJORES

# NBA 2K7

**Con tres partidos por semana la temporada de la NBA puede ser agotadora, a menos que juguemos cómodamente desde el sofá.**

**EL JUEGO DE BALONCESTO MÁS POPULAR DE EE.UU.** continúa ganado adeptos en nuestro país. Con el salto a la nueva generación (esta versión es prácticamente igual a la de Xbox 360), «NBA 2K7» ha conseguido unir un control exigente y lleno de posibilidades con los mejores gráficos y nuevos modos de juego.

Sin duda la estrella del juego, que cuenta con todas las plantillas de la mejor liga del mundo, es la temporada, que consiste en conseguir el anillo de campeones con cualquier equipo del torneo, aunque también podemos entretenernos con el modo manager o las partidas multijugador (en la consola o a través de internet).

**EL MODO 24/7**, exclusivo de la nueva generación, nos invita a crear a nuestro propio jugador y convertirlo en una estrella, desde los partidos callejeros a la liga profesional. Este modo se beneficia del estupendo apartado técnico que luce «NBA 2K7»: jugadores de gran parecido, animaciones suaves y un ritmo endiablado.

La mayor curiosidad de esta versión de PS3 está en el lanzamiento de tiros libres. Podemos sujetar el mando sixaxis como si fuese la pelota y hacer el gesto de lanzar. Un sistema muy bien implementado que consigue meternos más en el partido. HC

### NUESTRO VEREDICTO

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 90 |
| SONIDO | 83 |
| DURACIÓN | 94 |
| DIVERSIÓN | 90 |

**Valoración** Un estupendo simulador deportivo, que en esta versión trae unos gráficos ligeramente mejorados y un original sistema de tiros libres por detección de movimientos.

**PUNTUACIÓN FINAL 90**

■ VELOCIDAD ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1-8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanz.: Ya disponible ■ 12+







## LOS DUEÑOS DE LA CARRETERA

**Aunque todavía somos unos recién llegados a la ciudad de Palmont, ya sabemos los pasos que tenemos que seguir para conquistar sus calles:**

**1. EL MAPA DE LA CIUDAD** está dividido en sectores con diferentes pruebas. Si ganamos todas las pruebas de una de estas zonas pasamos a correr contra el líder de la banda rival, lo que nos permitirá controlar el área.

**2. PODEMOS MODIFICAR** los coches en el garaje. Gracias al sistema Autosculpt, todas las piezas que montamos sobre nuestro vehículo se pueden "rediseñar" libremente.

**3. TAMBIÉN PODEMOS RECLUTAR A OTROS CORREDORES** para que se unan a nuestro equipo y hagan las veces de lanzador, bloqueador o rastreador (para descubrirnos todos los atajos del circuito). Así las carreras tienen un estilo más estratégico.




**LAS CARRERAS POR EL CAÑÓN,** que tienen lugar en pistas de montaña, son la principal novedad en la última entrega de esta saga "tunera".







**LAS CARRERAS NOCTURNAS** se alternan con pruebas cronometradas, competiciones de derrapes y persecuciones policiales por los diferentes distritos de la ciudad.

## CONDUCCIÓN A TU MEDIDA

# NEED FOR SPEED CARBONO

**Los carreras urbanas que arrancaron en nuestra Xbox 360 durante las pasadas Navidades, atraviesan la meta de PS3.**

■**BANDAS DE CONDUCTORES COMPITEN** para "conquistar" la ciudad de Palmont. Cuando llega la noche, estos pilotos se ponen al volante de sus máquinas (más de 50 coches reales) y participan en arriesgadas carreras contra el crono, realizan derrapes asombrosos o desafían a los radares de la policía en pruebas que se desarrollan por toda la ciudad.

Pero la velocidad no es suficiente. «NFS Carbono» nos presenta un nuevo tipo de carrera aún más arriesgada: desafíos "cara a cara" por unas pistas de montaña, en las que el más mínimo despiste puede significar el final. ¿Os atrevéis a participar en ellos?

**→EL TUNING TIENE UN PAPEL PROTAGONISTA**. En cualquier momento podemos trasladarnos a nuestro garaje y modificar todos los aspectos de nuestro coche, tanto mecánicos como estéticos. Además, el catálogo de piezas disponibles (que podemos crear gracias al sistema autosculpt) aumenta a medida que superamos retos.

Lamentablemente, esta versión no tiene demasiadas mejoras respecto al juego de Xbox 360 que salió hace meses. En cualquier caso, sigue teniendo una buena realización, y un puñado de opciones que encantarán a los amantes de la velocidad urbana y los coches modificados.



**NUESTRO VEREDICTO**

| | |
|---|---|
| ■ GRÁFICOS | 85 |
| ■ SONIDO | 94 |
| ■ DURACIÓN | 93 |
| ■ DIVERSIÓN | 94 |

**Valoración** El último «Need for Speed» está lleno de opciones que encandilarán a los fans del tuning, aunque hubiéramos agradecido alguna mejora respecto a la versión de Xbox 360.

**PUNTUACIÓN FINAL 89**




## MARVEL ULT. ALLIANCE

■ JUEGO DE ROL ■ ACTIVISION ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 66,95 € ■ 12

**MÁS DE 140 PERSONAJES SACADOS DE LOS CÓMICS** se dan cita en este juego de rol, "trufado" con incesantes combates en tiempo real, que narra la batalla definitiva entre el Doctor Doom y los principales héroes de la factoría Marvel, como Thor, Spiderman o los integrantes de Los Cuatro Fantásticos y la Patrulla X.

Todo el juego se desarrolla bajo una perspectiva cenital, que nos permite seguir a nuestros cuatro protagonistas en todo momento. Podemos cambiar el control entre ellos utilizando la cruceta de control o bien jugar con tres amigos, en la misma consola o por Internet. Eso sí, esta versión es exactamente igual que la que apareció en Xbox 360 hace un par de meses, con la salvedad de que aparece algún personaje extra y que algunos movimientos se pueden ejecutar agitando el Sixaxis. Encantará a los fans de los tebeos, aunque la cámara, que podemos acercar levemente, le resta espectacularidad.

**valoración** Su desarrollo no es demasiado elaborado, pero los protagonistas y el modo multijugador resultan muy atractivos. **80**



## SONIC THE HEDGEHOG

■ PLATAFORMAS ■ SEGA ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 66,95 € ■ 3

La mascota de Sega tampoco se pierde el estreno de PS3, aunque en esta ocasión se haya limitado a repetir su última aventura para Xbox 360. El control falla, el desarrollo puede volverse demasiado lioso y además el apartado técnico no está a la altura de la nueva generación.



**valoración** Ni por realización, ni por su planteamiento demasiado enrevesado, está a la altura de su famoso protagonista. **68**

## NHL 2K7

■ DEPORTIVO ■ 2K GAMES ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 66,95 € ■ 16

Puede que este deporte no sea muy popular en nuestro país, pero en consola es igualmente divertido. En este juego se dan cita los equipos canadienses y americanos de la mejor liga del mundo. Sus gráficos están a buen nivel y además el control resulta muy sencillo.



**valoración** Un simulador muy divertido, que además cuenta con un buen apartado técnico y la licencia oficial de la NHL. **83**

## FULL AUTO 2

■ VELOCIDAD ■ SEGA ■ 1 - 8 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 60 € ■ 12

Los coches que participan en estas carreras no son reales, pero los constantes choques y explosiones lo parecen. Nuestro objetivo consiste en dejar atrás a nuestros rivales, bien pisando el acelerador a tope o utilizando las armas que hayamos montado sobre la carrocería.



**valoración** Un juego directo y entretenido, aunque no destaca por su realización técnica ni por la profundidad de su desarrollo. **78**

## BLAZING ANGELS

■ SHOOT'EM UP ■ UBISOFT ■ 1 - 16 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 66,95 € ■ 12

Los pilotos de combate que lucharon en la Segunda Guerra Mundial, cambian la cabina de sus cazas por nuestra consola. Este simulador recoge las principales batallas del conflicto y está bien realizado, aunque le faltan opciones. Lo mejor es el control con el mando sixaxis.



**valoración** Algunas batallas, como la liberación de París, son espectaculares, aunque el desarrollo se vuelve repetitivo. **79**

## TONY HAWKS PROJECT 8

■ DEPORTIVO ■ ACTIVISION ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 66,95 € ■ 16

Después de siete entregas (desde PSone) resulta muy difícil innovar. Por eso «Tony Hawk» apuesta por el mismo sistema de control, con la novedad de ralentizar la acción y mover de manera independiente el eje del monopatín. El resto: música cañera, muchas pruebas y diversión.



**valoración** La sga «Tony Hawk» toca techo con esta entrega, con un control depurado y unos gráficos realmente espectaculares. **85**

## W. CHAMP. SNOOKER 2007

■ DEPORTIVO ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 66,95 € ■ 3

Ya sabemos que no es fácil trasladar un deporte como el billar (en casi todas sus modalidades) a nuestra consola. Lo malo es que en esta ocasión el juego está desequilibrado, el apartado técnico flojea y la presencia de jugadores reales no ayuda demasiado.



**valoración** Aunque cuenta con la licencia oficial, sus partidas carecen de atractivo y además el control es bastante duro. **65**

# LOS JUEGOS FUTUROS

Ahora que ya conocéis a fondo los juegos que saldrán con la consola, llega el momento de preguntarse ¿y después? Por eso os avanzamos los títulos más fuertes del futuro de PS3.









**METAL GEAR SOLID 4**

La próxima entrega de esta estupenda saga de infiltración llegará a PS3 dentro de unos meses. ¿Queréis saber cómo será?

PÁGINA 46

LANZAMIENTO → En Japón: Diciembre En España: 2008

UN SNAKE MÁS VETERANO hará frente a su reto definitivo. Pese a su deteriorado aspecto, será tan letal como de costumbre.

# METAL GEAR SOLID 4

## La veteranía es un grado

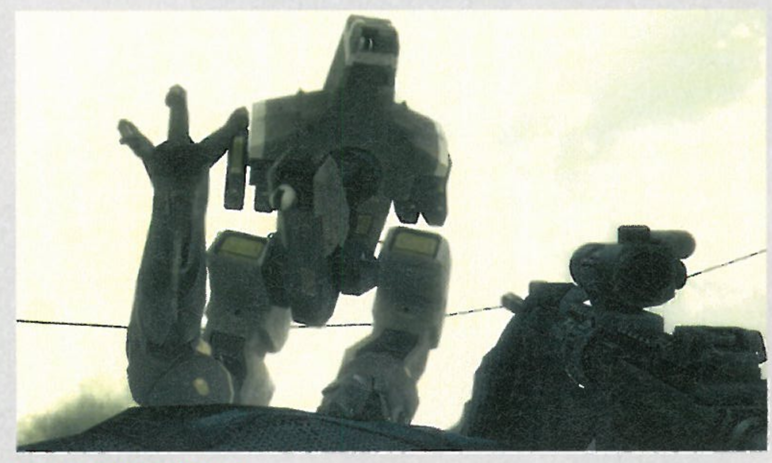
- **Compañía:** Konami
- **Género:** Aventura de acción

→**SOLID SNAKE** debutará en PS3 con una aventura que seguirá fiel a la fórmula de espionaje táctico de los anteriores juegos, pero en la que habrá mucha más libertad de acción. La historia, que tendrá lugar años después de lo acontecido en «MGS 2», nos llevará a una devastada ciudad de Oriente Medio.

→**LAS HABILIDADES DEL SOLDADO** serán más numerosas que nunca y, a pesar de mostrar una edad muy avanzada, Snake será capaz de rodar, fundirse con el entorno, luchar cuerpo a cuerpo e incluso de introducirse en un bidón para lanzarse calle abajo y embestir a sus enemigos. Las posibilidades serán enormes.



LA INFILTRACIÓN seguirá siendo fundamental, así que deberemos escondernos constantemente para evitar ser descubiertos y pillar desprevenidos a los enemigos.



ESTOS ROBOTS BÍPEDOS patrullarán la ciudad sin descanso. Para destruirlos habrá que hacer uso de todas nuestras habilidades, como disparar en primera persona.



ALGUNOS VIEJOS CONOCIDOS, como este cibernético Raiden (protagonista junto a Snake de «MGS 2») o el científico Otacon estarán presentes en esta tercera parte.

**LANZAMIENTO→** En Japón: **Primavera 2008** En España: **2008**

# FINAL FANTASY XIII

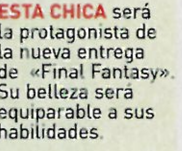
## Vuelve la fantasía

- **Compañía:** Square-Enix
- **Género:** Rol

**→UN MUNDO FUTURISTA** repleto de preciosos parajes será el marco donde transcurrirá la acción del primer «Final Fantasy» de nueva generación. Con un apartado gráfico sorprendente, la mecánica seguirá fiel a su mezcla de exploración con combates por turnos.

**→LA HISTORIA,** de la que aún no se conocen demasiados detalles, tendrá como protagonista a una enigmática chica que dominará a la perfección una peculiar arma: un cruce entre una pistola y un sable, que le brindará un montón de posibilidades a la hora de luchar.





**ESTA CHICA** será la protagonista de la nueva entrega de «Final Fantasy». Su belleza será equiparable a sus habilidades.







**LANZAMIENTO→** En EE.UU.: **Noviembre** En España: **Noviembre**

# ASSASSIN'S CREED

## Intrigas en la Edad Media

- **Compañía:** Ubisoft
- **Género:** Aventura de acción

**→LA TERCERA CRUZADA** servirá como telón de fondo a esta aventura de acción, en la que encarnaremos a Altair, un asesino entrenado que tendrá la misión de liquidar a una serie de personajes clave en el conflicto que se está desarrollando en Tierra Santa.

**→LA INTERACCIÓN SERÁ TOTAL,** y en las distintas ciudades que recorreremos, como Jerusalén o Acre, nos encontraremos con cientos de zonas a las que entrar o trepar, y a numerosos habitantes que reaccionarán de forma ultra-realista ante nuestras acciones.

**LOS COMBATES** a punta de espada prometen ser uno de los grandes alicientes de esta espectacular aventura de acción.







LANZAMIENTO→ En Japón.: 2008 En España: 2008

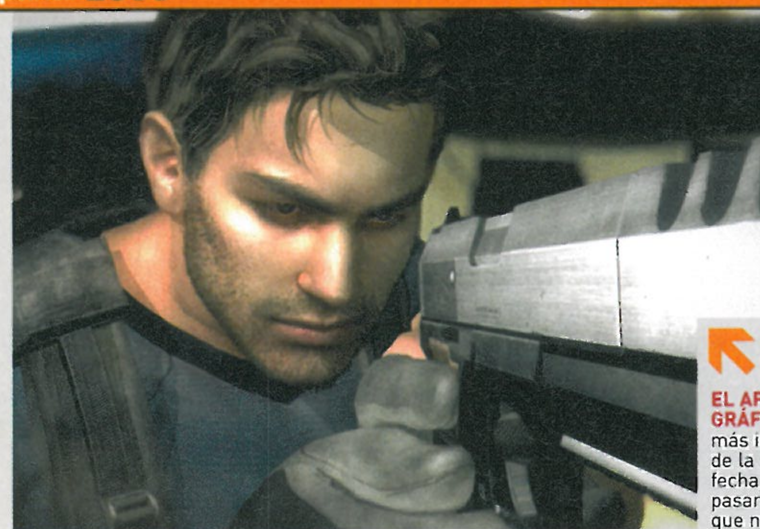
# RESIDENT EVIL 5

## Sobrevive al horror

- Compañía: Capcom
- Género: Aventura de acción

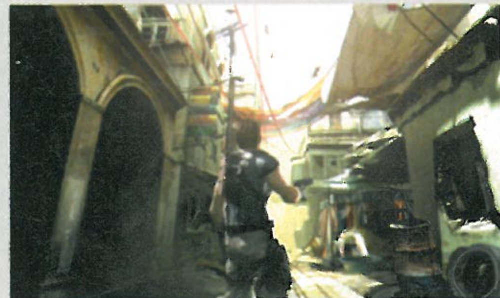
**→LOS ZOMBIS** invadirán la nueva consola de Sony en la quinta entrega de este genial "survival horror". La historia, de la que por ahora se niegan a soltar prenda, tendrá lugar justo después de los hechos acontecidos en «Resident Evil 4», lanzado en PS2 y GC.

**→LA AMBIENTACIÓN** será uno de los platos fuertes del juego y su atmósfera recordará a la peli "Black Hawk derribado". La gran novedad será el empleo de la luz solar, porque al parecer nuestro protagonista no podrá permanecer mucho tiempo expuesto a ella.



EL APARTADO GRÁFICO será el más impresionante de la saga hasta la fecha, y nos hará pasar más miedo que nunca.







LANZAMIENTO→ En EE.UU.: Junio En España: Junio



DRAGONES, magia y fantasía se darán cita en este juego, que mezclará varios géneros con unos cuidados gráficos.

# LAIR

## Corazón de dragón

- Compañía: Factor 5
- Género: Acción

**→A LOMOS DE UN DRAGÓN** tendremos que surcar los cielos de un mundo fantástico para realizar todo tipo de misiones, entre las que destacarán unos vertiginosos combates contra otros dragones a los que tendremos que seguir, fijar para dispararles e incluso acercarnos peligrosamente para facilitar la pelea entre sus respectivos jinetes.

**→EL SISTEMA DE CONTROL** será uno de los mayores atractivos del juego, ya que se está intentando conseguir una precisión total del novedoso sensor de movimiento que incorpora el mando de PlayStation 3. El objetivo es que nuestro dragón responda de la forma más eficaz e intuitiva a nuestros giros de muñeca.







LANZAMIENTO→ En EE.UU.: Primavera 2007 En España: Verano 2007

# HEAVENLY SWORD

## La diosa de la guerra

- Compañía: Sony
- Género: Aventura de acción

**→UNA FIERA GUERRERA** será la protagonista de este juego de acción, que recordará en ciertos aspectos a «God of War» y en el que, manejando dos espadas simultáneamente, realizaremos los combos más arrasadores para acabar con cientos de enemigos.

**→LA POTENCIA DE PS3** permitirá poner en pantalla a decenas de enemigos a la vez sin que la vertiginosa velocidad del juego se resienta en absoluto, consiguiendo así espectaculares batallas en unos llamativos escenarios ambientados en un mundo de fantasía.



**NARIKO** es el nombre de esta guerrera, que será capaz de enfrentarse, sin ayuda, a cientos de enemigos.







LANZAMIENTO→ En EE.UU.: Noviembre En España: Noviembre



**LA CALIDAD GRÁFICA** que atesorará el juego pretende demostrar la enorme capacidad de PlayStation 3.

# KILLZONE

## La guerra del futuro

- Compañía: Sony
- Género: Shoot'em up

**→LA GUERRA** estallará en PS3 en esta secuela de uno de los mejores juegos de acción de la "antigua" generación. Su argumento nos llevará a un planeta colonizado por humanos, donde tendremos que librar la batalla definitiva contra los despiadados Helghast, un ejército inspirado en las tropas alemanas de los años cuarenta.

**→EL PLANTEAMIENTO** será muy similar en esta secuela, pero le acompañará uno de los apartados gráficos más impresionantes de los vistos hasta la fecha en cualquier consola, y en el que destacarán la enorme extensión de los escenarios, las realistas animaciones de los personajes y unos efectos, como las explosiones, alucinantes.







**LANZAMIENTO→** En EE.UU.: **Verano** En España: **Septiembre**

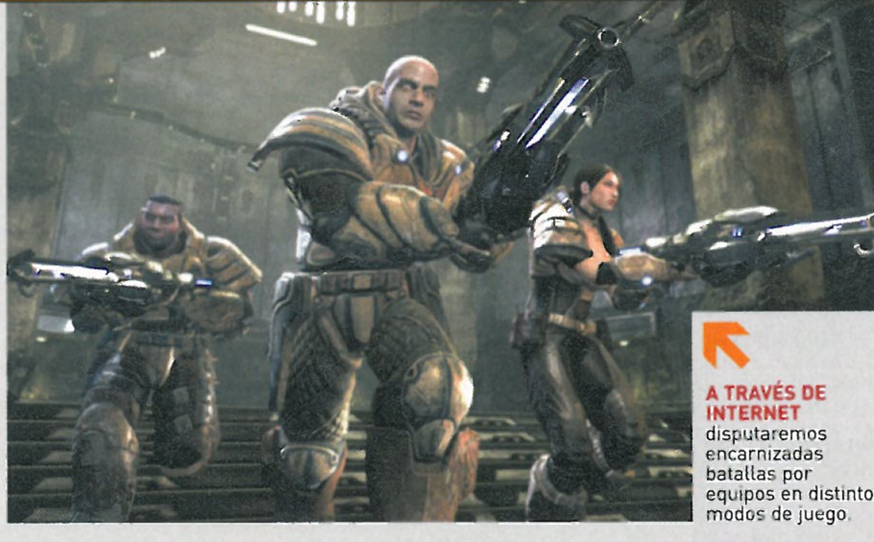
# UNREAL TOURNAMENT 3

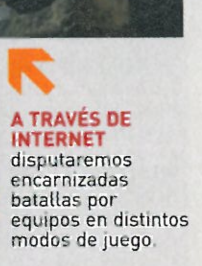
## Combates épicos en la red

- Compañía: **Epic**
- Género: **Shoot'em up**

→**LOS COMBATES ONLINE** serán la mayor baza de este título, en el que encontraremos más de 40 mapas diferentes para repartir plomo a través de Internet. También habrá un modo campaña en el que podremos usar más de 12 armas y pilotar 15 vehículos distintos.

→**EL APARTADO GRÁFICO** exprimirá a tope las capacidades del "Unreal Engine 3", que tan buenos resultados está dando en otros títulos de nueva generación, y se incorporará un avanzado sistema de reconocimiento de voz, a través del cual podremos dar órdenes.





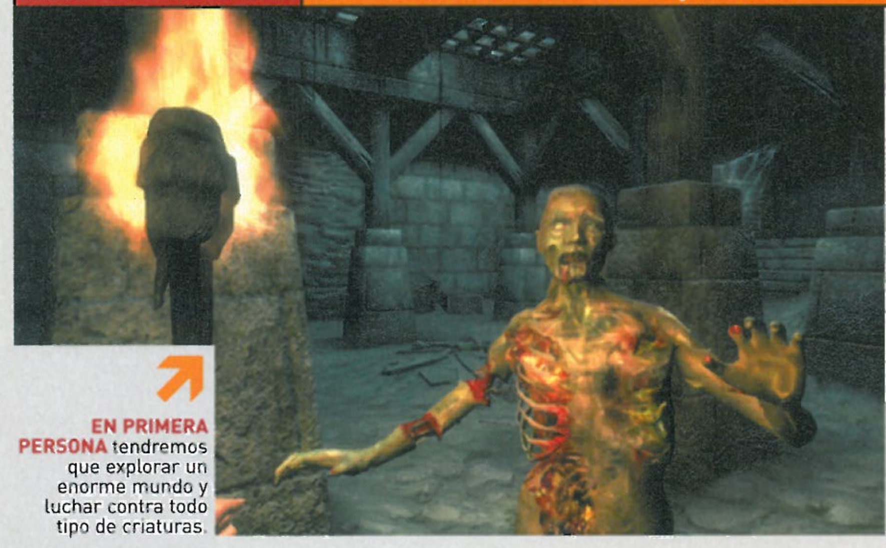
**A TRAVÉS DE INTERNET** disputaremos encarnizadas batallas por equipos en distintos modos de juego.







**LANZAMIENTO→** En EE.UU.: **Marzo** En España: **Abril**



**EN PRIMERA PERSONA** tendremos que explorar un enorme mundo y luchar contra todo tipo de criaturas.

# OBLIVION

## La libertad hecha rol

- Compañía: **Take 2**
- Género: **Rol**

→**UN MUNDO DE FANTASÍA** de proporciones gigantescas nos espera en este juego de rol de corte clásico, en el que la libertad de acción será casi ilimitada, lo que nos permitirá interactuar con todos los personajes e incluso formar parte de un gremio concreto.

→**SUS NÚMEROS SERÁN APABULLANTES:** tendremos 10 razas diferentes para elegir y más de 200 mazmorras por explorar, en los cerca de 25 kilómetros cuadrados de mapeado. En este extenso mundo tendremos que cumplir infinidad de misiones principales, pero lo mejor será las enormes posibilidades que encontraremos, y que nos permitirán realizar casi cualquier acción que se nos ocurra.








SONY
POWER
HOLD